ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

В РАЙ ХОД ЕСТЬ! КДР

#18 (123) СЕНТЯБРЬ 2002

PC ● PS ONE ● PS2 ● DRE ВА



C&C: GENERALS

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПЛАН WESTWOOD

TEKKEN 4

ПОРАЖЕНИЕ ЗАСЧИТАНО!

ИГРОВАЯ РЕКЛАМА

ЛУЧШЕЕ ИЗ ЛУЧШЕГО

Демиурги II
МЫ ЗНАЕМ О НИХ ВСЕ!

ИГРЫ НОМЕРА:

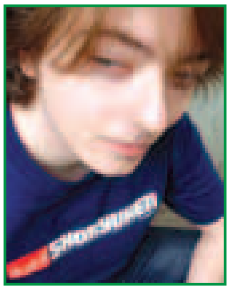
/ **Tekken 4** / Command & Conquer: Generals / **Gothic II** / Демиурги II / **The Hobbit** / RatHunt / **Kingdom Hearts** / The Getaway / **Malice** / Код Доступа: РАЙ / **Король Друидов** / Freekstyle / **Aliens vs Predator 2: Primal Hunt** / Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva / **Emperor: Rise of the Middle Kingdom** / Shox / **Легион** / Sega Smash Pack / **Dance Dance Revolution** / Strike Fighters: Project 1

GRAN TURISMO CONCEPT 2002
УРАГАННЫЕ КОНЦЕПТ-КАРЫ

10 ЛЕТ 2002 (game)land
ISSN 1609-1035


SAMSUNG
IT-компания №1 в мире
по рейтингу "Business Week"
Ощути престиж!
SyncMaster
товар сертифицирован
TFT мониторы Samsung SyncMaster 151P / 171P
·дизайн корпуса разработан знаменитой студией F.A.Porsche
·исключительное качество изображения - двойной видеовход
·увеличенный угол обзора, яркость и контрастность
·соответствие самым строгим стандартам безопасности
Москва Олди 232 3009; Роско 795 0400; Вист 159 4001; Партия 787 7007; Формоза 234 2164; Лизард 799 5398; Белый ветер 730 3030;Дениким 787 4999; НИКС 216 7001; CITILINK 745 2999; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Волга 299 5756; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Техмаркет Компьютерс 363 9333; SMS 956 1225; М. Видео 777 7775; Desten Computers 195 0239; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элси 777 9779; Березка-В 362 7001;ИСМ-Компьютерс 785 5701; Санкт Петербург (812) Алладин 290 5565; АЛЬФА-Компьютерс 320 8080; АСКоД 326 8245; АУРА 325 6920; Компьютерный Мир 325 0835, 327 2060; Компьютер Центр "КЕЙ" 325 3215/16; CNC 346 8635; CONCOM 320 9080; Мир Техники 327 5828; Коммарк 303 9191; Вист СПб 327 9016; МТ 327 5828; Алкор 542 5440; Ладога 325 8202; IVC CHS 346 8636; Aura Computers 248 8390; Партия Балтика 296 8094; Display Group 273 2263; Новосибирск (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Ростов на Дону (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные Системы 55 9994; Окей 60 1144; Сочи (8622) Юпитер-Юг 99 8789; Владос 92 2291; Новороссийск (27) Владос 22 6442; Нижний Новгород (8312) Апрель-Сервис 34 3635; ЭВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868; Техно-групп 77 6552; Класс 59 9821; Челябинск (3512) EMS 60 2057; Медиком 60 5762; Форт Электроникс 33 5577; Оренбург (3532) Мехатроника 78 0757; Иркутск (3952) Анком 51 0510, Комтек 25 8338; Омск (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; Томск (3822) Intant 56 0056; ЭлексКом 65 7260; Ижевск (3412) Элми 43 2026; Тула (0872) Вист 30 5100; Калуга (0842) Вист-Ока 55 8585; Рязань (0912) Комис 24 1070; Казань (8432) Абак 76 9559; Матт 64 2584; Кемерово (3842) ККЦ 36 0303; Самара (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт-Софт 99 3575; Тольятти (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; Тюмень (3452) Комтех 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; Ю. Сахалинск (42422) СахИнфо 33 605; Хабаровск (4212) Амур 376587, Конком 32 7580; Находка (4236) EPSI 64 6680; Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055; Влад-техно 26 8187; Саранск (8342) Фарго 17 0858; Ставрополь (8652) Инфо 77 7777; Владимир (0922) Кант 32 6080; Орел (0862) Трио 42 5004; Пенза (8412) РКЦ 66 4121; Пермь (3422) ИВС 19 6500; Новокузнецк (8343) ККЦ 39 0079; Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер Трейд 38 1000; Армавир (237) Владос 5 9910; Липецк (0742) Регард Тур 48 5285
Для получения дополнительной информации www.samsungelectronics.ru

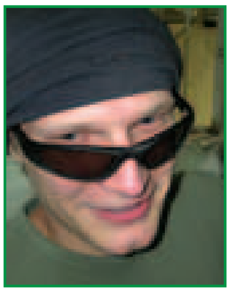
СЕНТЯБРЬ #18(123) 2002
СЛОВО КОМАНДЫ



Доброго!

Вычитал тут в одном форуме, что лучшая участь для геймера – это если любимый человек разделяет твое хобби. Ага, конечно. До сих пор вспоминаю, как уговорил-таки спутницу жизни оторваться от Baldur's Gate II и тоже обзавестись PS2. С тех пор в глаза не видел своих FFX, Silent Hill 2 и ICO. Есть подозрение, что придется разоряться на две копии Xenosaga, не говоря уж о Kingdom Hearts. Нетронутым суверенным оплотом остается только GBA (Golden Sun!!), который недавно одержал победу над Мураками, окончательно вытеснив последнего из кармана куртки. Мораль: прежде чем отвлекать благоверную своими игрушками, подумай о том, как все может обернуться.

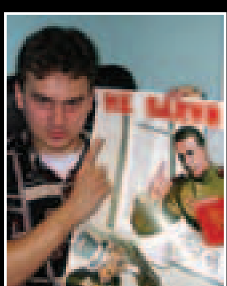
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ



Друзья!

Сначала общепринятое – привет! Я счастливчик!!! Целых четыре уровня наедине с Кейт Арчер... Я нажал на все административные рычаги, чтобы секретный preview-диск NOLF 2 из SoftClub попал именно ко мне. Заимел себе врагов в редакции, да. Но ОНА стоит этого. И апгрейда тоже. Morrowind тормозит? GTA3 похож на слайдшоу? Вы не встречались с Кейт! Эту подружку не устроят всякие колымаги. Она вас разорит! Стерва презрительно смотрит в сторону моей PIII 900 MHz, 128 MB, GeForce 4 (64 MB). Определенно стоит прикупить оперативки. Определенно.

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН



Общий привет!

Любимым читателям, жаждущим познать тайну, друзьям-конкурентам, а также Дэвиду Линчу посвящается...

СЦЕНА 1. Год 1996. Камера парит над зеленью небольшого парка рядом с метро «Щукинская». Теплый осенний день, желто-красные тона еще не превалируют над зелеными. Крупный план: трое пьют пиво, вольготно расположившись на одной из скамеек. Говорят громко, энергично – два молодых человека нередко перебивают своего куда более взрослого собеседника, который, однако, ничуть не смущается и чувствует себя абсолютно свободно. Ключевые слова – «новый журнал», «сбацаем», «как два пальца...». Явственно ощущается полное душевное и творческое единение.
СЦЕНА 2. Та же троица, опять громкая речь. Только теперь командный дух явно не на высоте. Раскол. Расход. Каждый отправляется по своей дороге, в сердцах кидая не самые печатные слова.
СЦЕНА 3. Раскадровка: каждый из троицы занят работой. Творческое начало видно невооруженным взглядом – кофе, сигареты, безумный блеск в глазах. Аккомпанемент – барабанная дробь клавиатуры.
СЦЕНА 4. Крупно: три бэджа, на которых отчетливо проступает Editor-in-chief...

Вот такая история. Кто первый сообразит что к чему – лично вручу классный памятный приз. А если лень ломать голову – не берите в расчет, поскольку жизнь – достаточно сложный лабиринт, чтобы раскручивать еще и чужие путеводные нити. Могу поручиться лишь за одно – вместе топать легче.

Осилит путь идущий!

ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ

P.S. **СЦЕНА 5:** Безобразный бомж со следами недавней лоботомии и прогрессирующей мутации вертит в скрюченных пальцах темно-синий кубик...

На обложке: Кадзуя Мисима, легендарный герой серии Tekken, позирует для «СИ».

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

ISSN 1609-1035

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№18 (123) сентябрь 2002
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Юрий Поморцев dreg@gameland.ru — главный редактор
Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru — зам. глав. редактора
Александр Щербаков sherb@gameland.ru — зам. глав. редактора
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru — редактор раздела видеоигр
Михаил Разумкин razum@gameland.ru — бильдредактор
Юрий Воронов voron@gameland.ru — редактор CD
Сергей Долинский dolser@gameland.ru — редактор «Онлайн»
Юлия Барковская july@gameland.ru — корректор
Эммануил Эдж emik@gameland.ru — корреспондент в США

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru — арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — дизайнер
Алик Вайнер alik@gameland.ru — дизайн обложки

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 292-3839

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru — руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru — WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru — руководитель отдела
Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru — менеджер
Ольга Басова olga@gameland.ru — менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru — менеджер
Яна Губарь yana@gameland.ru — PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru — менеджер
Самвел Анташян samvel@gameland.ru — менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧЕРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — финансовый директор
Сергей Лянге serge@gameland.ru — технический директор

PUBLISHER

Game Land Company — publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director
Boris Skvortsov boris@gameland.ru — financial director
Serge Lange serge@gameland.ru — technical director
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095) 250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 55 000 экземпляров

Цена свободная

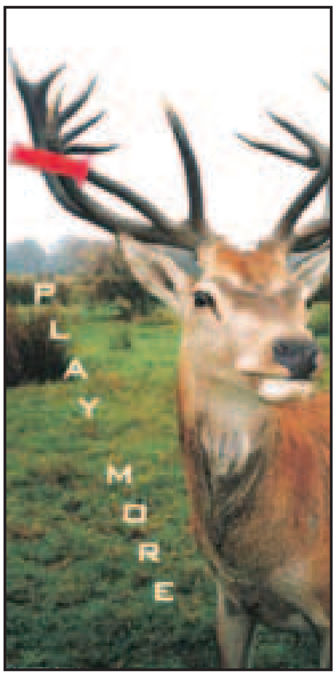
СЕНТЯБРЬ #18(123) 2002

В НОМЕРЕ:

СТРАНА ИГР
www.gameland.ru



ХИТ?
СЕРИЯ COMMAND & CONQUER НАКОНЕЦ-ТО ПЕРЕСТАЛА ТОПТАТЬСЯ НА ОДНОМ МЕСТЕ И ПРЕДЛАГАЕТ ВСЕМ ЛЮБИТЕЛЯМ СТРАТЕГИЙ ПОПРОБОВАТЬ СОВЕРШЕННО НОВОЕ БЛЮДО. ВСТРЕЧАЙТЕ C&C: GENERALS! /30



ТЕМА НОМЕРА
ИГРОВАЯ РЕКЛАМА ПОРОЙ НАСТОЛЬКО САМОБЫТНА, ЧТО НАМ ХОЧЕТСЯ ВОЗВРАЩАТЬСЯ К ЭТОЙ ТЕМЕ СНОВА И СНОВА. /24



ХИТ?
ВТОРАЯ ЧАСТЬ GOTHIC СПОСОБНА УДИВИТЬ ДАЖЕ ТЕХ, КТО ПО КАКИМ-ЛИБО ПРИЧИНАМ НЕ СУМЕЛ ОЦЕНИТЬ ОРИГИНАЛЬНУЮ ИГРУ. /36



В РАЗРАБОТКЕ
ВЫХОД АНГЛОЯЗЫЧНОЙ ВЕРСИИ KINGDOM HEARTS УЖЕ НЕ ЗА ГОРАМИ. ВРЕМЯ ПОДВОДИТЬ ПРЕДРЕЛИЗНЫЕ ИТОГИ. /48

НОВОСТИ

COVER STORY

ТЕМА НОМЕРА

ХИТ?

В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР

СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ
«Код Доступа: РАЙ»;
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way;
Live For Speed

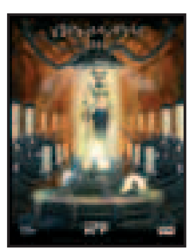
ВИДЕО
Видеоролики к статье «Игровая Реклама»;
Malice;
Tekken 4;
Command & Conquer: Generals;
007: NightFire

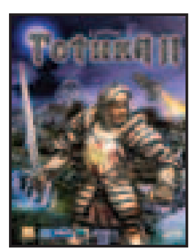
ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
DirectX 8.1 - Runtime for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 - Runtime for Windows 2000;
Quick Time 5.0.2;
Kali 2.3;
Kali v.2.4 Patch;
DivX 5

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Обои к играм;
Скриншоты ко всем обзорам;
Скриншоты ко всем preview;
База данных кодов «СИ»;
Музыка к игре «Код Доступа: Рай»;
Статьи, не вошедшие в журнал

ПРИМОЧКИ
Return to Castle Wolfenstein - Time Gate;
Quake III Demos;
WarCraft III Demos;
StarCraft: Brood War Demos;
Counter-Strike Demos

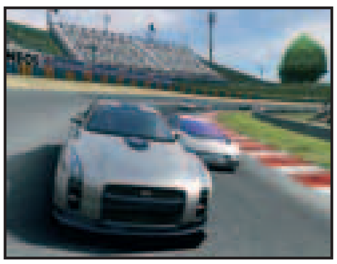
ПАТЧИ
Neverwinter Nights ver. 1.23;
WarCraft III ver. 1.02





2 ПОСТЕРА
1. ДЕМИУРГИ II 2. ГОТИКА II
ДВА ПОСТЕРА ФОРМАТА А2 В ЖУРНАЛЕ С CD!





ОБЗОР

ПУСТЬ GRAN TURISMO CONCEPT 2002: TOKYO-GENEVA ВСЕГО-ЛИШЬ ADD-ON, НО ОЖИДАНИЯ ПОКЛОННИКОВ ОН ВПОЛНЕ ОПРАВДЫВАЕТ. /60



ОБЗОР

ТРАДИЦИИ X-COM ВОЗВРАЩАЮТСЯ К НАМ В ОБЛИКЕ ХИТА ОТЕЧЕСТВЕННОГО ПРОИЗВОДСТВА. «КОД ДОСТУПА: РАЙ» – ДЛЯ ВАС, ФАНАТЫ. /56

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

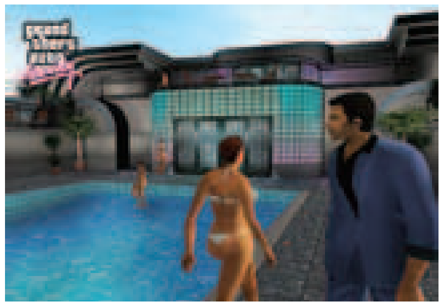
СТРАНА ИГР
www.gameland.ru

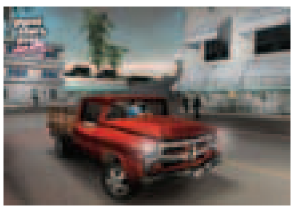
СПИСОК ИГР

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY ДЕМОНСТРИРУЕТ РАЗМАХ











Rockstar Games представила некоторые подробности своего амбициозного проекта Grand Theft Auto: Vice City, подкрепив их пачкой свежих, но малоинформативных скриншотов. Действие игры разворачивается в восьмидесятых в городе, напоминающем Майами, куда по заданию приехал только что выпущенный из тюрьмы главный герой – Tommy Vercetti. Обещана куча нового оружия, две сотни средств передвижения (включая вертолет), не говоря уже о прочих количественных увеличениях. Даже город, в котором вам предстоит действовать, примерно в два раза больше, чем Liberty City из Grand Theft Auto III. Выход игры запланирован на конец октября. ■

SONY И MICROSOFT СНИЖАЮТ ЦЕНЫ В ЕВРОПЕ

Sony Computer Entertainment Europe снизила цену на PlayStation 2 на всех европейских территориях. Ранее приставка стоила в среднем около 300 евро, теперь же она колеблется между 250 евро и 260 евро. В Великобритании цена на консоль упала с 199 фунтов до 169 фунтов. В результате Xbox вновь стал самой дорогой приставкой. А потому Microsoft пришлось моментально среагировать и принять ответные действия. Цена на европейский Xbox тут же была снижена до 250 евро, то есть консоль от Microsoft вновь сравнялась с PlayStation 2. Компания также продолжает активную борьбу и за другие рынки. Например, недавно было объявлено, что все, кто до второго ноября сего года приобретет Xbox в Штатах, абсолютно бесплатно получат Xbox DVD Movie Playback Kit, выслав специальную форму, вложенную в каждую коробку с Xbox. ■



КОРОТКО

▸ **SQUARE ЗАЯВИЛА**, что Final Fantasy Tactics для Game Boy Advance не будет переделанной версией PlayStation'овской игры. Это совершенно самостоятельный проект со своей сюжетной линией и возможностью проведения битв через link cable.

▸ **MICROSOFT GAME STUDIOS** и Gas Powered Games выложили для всеобщего пользования Dungeon Siege Tool Kit, дабы все любители этой фэнтезийной RPG смогли изменить ее под свой вкус, путем переделывания местности, зданий, подземелий, монстров, оружия, доспехов и многого другого. Тех, кто заинтересовался – милости просим на http://www.dungeonsiege.com.





Компьютеры ISM Master на базе процессора Intel® Pentium® 4 - центр Вашей цифровой вселенной!

ISM computers

- КАЖДУЮ СУББОТУ ТОВАР ПО ОПТОВОЙ ЦЕНЕ
- БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ
- ГАРАНТИЯ 2 ГОДА

С компьютерами серии ISM Master Home Вы сможете без труда редактировать цифровое фото, звук или видео, смотреть DVD-фильмы, а также играть в самые современные игры, не задумываясь о том, хватит ли для этого ресурсов Вашего компьютера. А благодаря использованию в моделях этой серии нового чипсета Intel® 845 компьютеры ISM Master Home теперь доступны по цене практически каждому.



Наши магазины:

Ст.м. «Люблино» - т. (095) 359-80-99
Ст.м. «Проспект Мира» - т. (095) 280-51-44, 280-51-66
Ст.м. «Каховская» - т. (095) 319-81-75, 319-81-76, 319-81-77
Ст.м. «Университет» - т. (095) 787-77-81 (многоканальный)

Корпоративный отдел:
(095) 210-83-40, 979-02-40
corporate@ism.ru

WWW.ISM.RU

intel inside pentium 4

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)



ЖДЕМ СУПЕРАНОНСОВ НА TGS 2002?



В прессе появился неокончательный и неофициальный (хотя и близкий к нему) список игр, которые будут демонстрироваться на Tokyo Game Show 2002. И в нем присутствует ряд позиций, к которым просто необходимы комментарии. Для начала следует обратить внимание на весьма любопытный слух, что компания Sony покажет посетителям ICO для PS one. Напоминает какой-то оживший ночной кошмар, но поверить в такое нетрудно. Также практически точно мы увидим новый проект от создателей ICO, которым, можете не сомневаться, окажется ICO 2.
Способна преподнести несколько сюрпризов и Sega. Понятно, что мы увидим все основные ее хиты (включая великолепные Panzer Dragoon Orta и Shinobi), но тут большой интерес представляет то, что на выставке должна дебютировать четвертая часть Shining Force. Которую мы ждем с огромнейшим нетерпением.
Square вообще собирается поразить воображение своих поклонников, представив дикое количество разнообразных Final Fantasy (два ответвления FF X, FF I & II, Crystal Chronicle, FF Tactics, FF III для GBA), среди которых наверняка появится и Final Fantasy XII для PlayStation 2, над которой сейчас работает создатель Ogre Battle. Кроме того, по поступившим сведениям, нам стоит рассчитывать еще на два тайтла для Game Boy Advance.
Enix, по имеющейся информации, не преминет объявить во всеуслышанье о Dragon Quest VIII, о котором пока только велись разговоры, но никто ничего толком так о нем и не знает. От Namco мы получим Xenosaga Drama и, вероятно, игру из серии Tales of... для GameCube. Ну а Capcom наконец-то должна разгласить подробности Biohazard Online (плюс объявить как минимум еще один онлайновый проект), Onimusha 3 и представить аж четыре совершенно новых и неизвестных науке игры. Одной из них наверняка станет свеженький 3D-файтинг, узнать о котором можно из другой новостной заметки в этом же номере. ■



КОРОТКО

FIRAXIS GAMES сообщила, что Sid Meier's Civilization III: Play The World (то есть add-on к Civilization III) дошла до стадии бета-версии, а до стадии финальной версии дойдет предположительно в октябре.



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLE для GameCube должна появиться в продаже до марта 2003 года. По крайней мере, такую информацию распространило агентство Reuters.

ДВА НОВЫХ ADD-ON'А к America's Army: Operations уже доступны играющей общественности. Первый посвящен тяжелым будням курсантов-десантников, а второй сделает из игроков заправских рейнджеров.

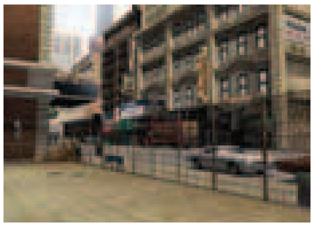
ИЗВЕСТНАЯ КОМПАНИЯ-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ видеокарт VisionTek находится на грани банкротства и ищет нового хозяина, который помог бы удержать производство на плаву.

ГРЯДЕТ ПЕРЕИЗДАНИЕ Operation Flashpoint – стараниями Codemasters осенью игра выйдет «в одном флаконе» со всеми апгрейдами и expansion'ами под названием Operation Flashpoint: Game of the Year Edition.

КАЛИФОРНИЙСКАЯ КОМПАНИЯ Campbell объявила, что займется разработкой нового удешевленного видеочипа для Xbox. Microsoft стремится любыми средствами снизить себестоимость своей приставки.

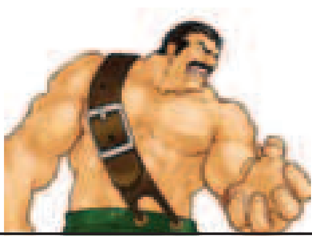
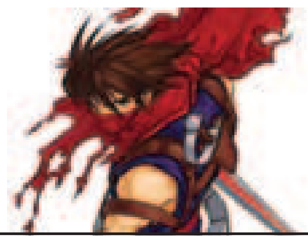
ВЫШЕЛ ПАТЧ к WarCraft III: Reign of Chaos, обновляющий игру до версии 1.02. Патч решает некоторые технические проблемы с драконами, исправляет баг на одной из шести наиболее популярных multiplayer-карт и приводит в порядок баланс рэндомных предметов в многопользовательской игре.

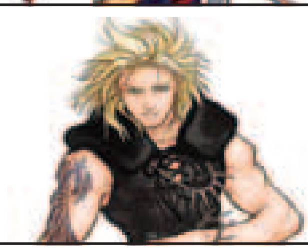
НОВЫЙ 3D-ФАЙТИНГ ОТ CAPCOM

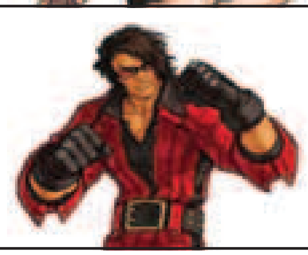





Capcom занимается разработкой нового 3D–файтинга, название которого пока умалчивается. Визуально (да и не только) игра несколько напоминает Street Fighter EX, что, честно говоря, не очень обнадеживает. Что касается боевой системы, то она больше похожа на нечто виденное нами в Capcom vs SNK. На данный момент в игру заявлен ряд Capcom'овских «звездных» персонажей, включая Ryu, Chun Li и Charlie из Street Fighter, Mike Haggar из Final Fight, а также полулегендарного Strider Hiryu. Кроме того, объявлен ряд совершенно новых бойцов, чьи имена мало кому что скажут. Что в итоге из всего этого коктейля получится, пока сказать сложно. В данный момент остается ждать официального анонса и сообщений о том, как все–таки будет называться этот любопытный проект. О дате выхода игры, а также о платформах, на которых она появится, разумеется, пока что ничего не известно. ■





АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

СЭМ И МАКС
СНОВА БУДУТ С НАМИ

По словам представителей LucasArts, сиквел к легендарной Sam & Max Hit the Road находится в «процессе разработки». По первым сведениям, поступившим в прессу еще в прошлом году, сиквел (заявленный как action/adventure!) планировался к выпуску только на Xbox. Но компания Infinite Machine, работавшая над проектом вместе с создателем знаменитых пса и кролика Стивом Персиллом (Steve Purcell), в начале года осталась не у дел. Теперь за создание продолжения легендарного квеста взялись практически те же люди, что были ответственны за Sam & Max Hit the Road. В частности возглавивший проект Майкл Стеммл (Michael Stemmle) ранее значился со-директором оригинальной игры. На данный момент продолжение Sam & Max анонсировано только на PC, без какого-либо упоминания о консолях.



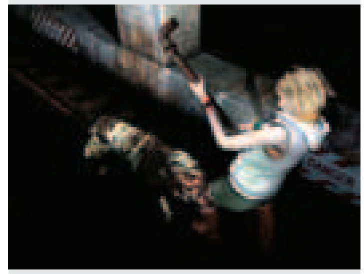


Старый добрый Sam & Max... Новый будет несколько другим и, возможно, даже с элементами action. Веяния времени...

Президент компании Саймон Джеффри сказал по поводу проекта следующее: «Sam & Max – это классическая игра, почти что знаковая, как и все, что когда-либо делала компания LucasArts. Сиквел к Sam & Max, как и недавно анонсированная Full Throttle 2, идеально сочетает обновленные стандарты приключенческих игр LucasArts и поддерживает нацеленность компании на дальнейшее развитие наших оригинальных разработок». Выход игры предварительно запланирован на начало 2004 года. ■

КОРОТКО

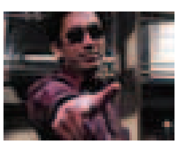
▸ **SILENT HILL 3**, как мы уже писали, представит игрокам нового персонажа, девушку по имени Хитер (Heather). После ECTS Konami разослала журналистам новую подборку скриншотов, на этот раз демонстрирующих именно героиню, а не только калейдоскоп разнокалиберных монстров.

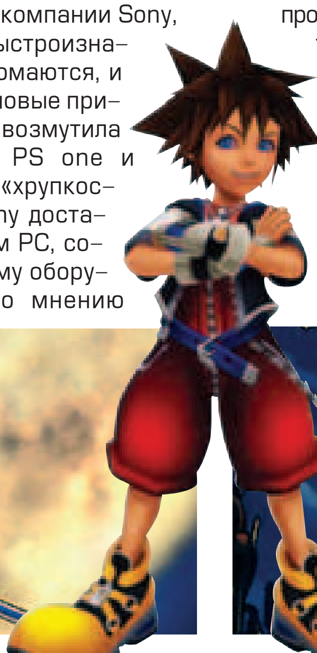


▸ **NAMCO ЗАНЯТА** созданием MotoGP 3, которая должна появиться на PlayStation 2. Прошла информация, что команда разработчиков занимается тщательным изучением трасс чемпионата и стремится сделать серьезный уклон в сторону фотореалистичности.

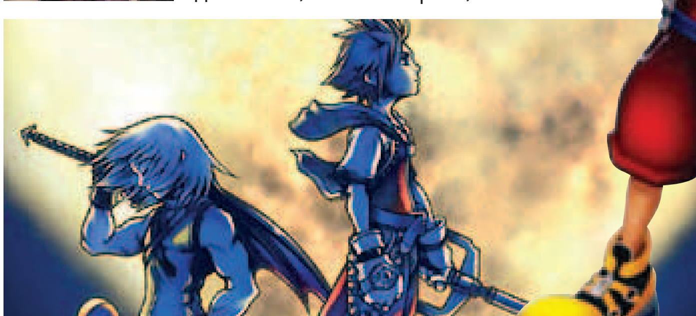
СОЗДАТЕЛЬ RESIDENT EVIL
УСТРАИВАЕТ МИНИ-СКАНДАЛ

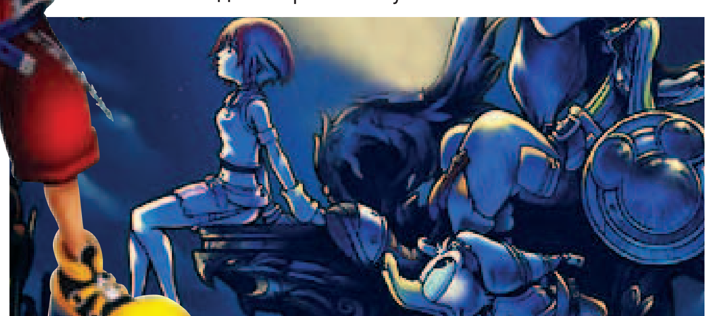
Хорошо всем известный Синдзи Миками (Shinji Mikami), один из создателей Resident Evil, Dino Crisis и Devil May Cry, выступая по японскому радио, достаточно резко высказался по ряду вопросов, чем привлек к своей персоне дополнительное внимание. В частности, Миками крепко проехался по компании Sony, обвинив ее в производстве, скажем так, «быстроизнашивающихся» приставок. Консоли чаще ломаются, и это подстегивает пользователей покупать новые приставки взамен старых. Особенно Миками возмутила недолговечность считывающих линз в PS one и PlayStation 2. В контексте «хрупкости» игровых систем от Sony досталось также и современным PC, сотовым телефонам и прочему оборудованию, на котором, по мнению именитого продюсера, самым наглым образом наживаются их производители.





Далее последовал еще ряд небезынтересных заявлений. Когда Миками был задан вопрос, считает ли он покупателей дураками, он просто ответил: «Да». А потом развил свою мысль применительно к недавнему хиту от Square – Kingdom Hearts. Игра, мол, не настолько хороша, чтобы разойтись тиражом под 800 тысяч копий, да и вообще цена ее завышена. А покупают ее исключительно из-за того, чтобы хвастаться перед друзьями, также приобретшими Kingdom Hearts. Сам же процесс игры мало кого увлекает. Правда, в конце своей «речи» Миками извинился перед Square и признался, что его нелюбовь к Kingdom Hearts во многом обусловлена низкими продажами Resident Evil для GameCube и на самом деле игра не так уж плоха. ■





ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	The Sims: On Holiday	Electronic Arts
2	WarCraft III: Reign of Chaos	Blizzard
3	The Sims	Electronic Arts
4	Grand Theft Auto 3	Take-Two
5	The Sims: Hot Date	Electronic Arts
6	Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts
7	Neverwinter Nights	Infogrames
8	Tom Clancy's the Sum of All Fears	Redstorm
9	Soldier of Fortune II: Double Helix	Activision
10	Return to Castle Wolfenstein S.E.	Activision

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	TOCA Race Driver	Codemasters
2	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
3	Grand Theft Auto 3	Take-Two
4	Spider-Man: The Movie	Activision
5	Prisoner of War	Codemasters
6	Scooby-Doo: Night of 100 Frights	THQ
7	Star Trek Voyager: Elite Force	Codemasters
8	Final Fantasy X	SCEE
9	Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts
10	V-Rally 3	Infogrames

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Super Smash Bros: Melee	Nintendo
2	Pikmin	Nintendo
3	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
4	Luigi's Mansion	Nintendo
5	Super Monkey Ball	Sega
6	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
7	Lost Kingdoms	Activision
8	007: Agent Under Fire	Electronic Arts
9	Spider-Man: The Movie	Activision
10	Waverace: Blue Storm	Nintendo

X-BOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Halo: Combat Evolved	Microsoft
2	Project Gotham Racing	Microsoft
3	Prisoner of War	Codemasters
4	007: Agent Under Fire	Electronic Arts
5	Hunter: The Reckoning	Interplay
6	Dead or Alive 3	Microsoft
7	Max Payne	Take-Two
8	Enclave	Swing
9	Spider-Man: The Movie	Activision
10	Championship Manager: Season 01/02	Eidos

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Super Mario Sunshine	Nintendo	GC
2	Mobile Suit Gundam: Lost Wars Chronicles	Bandai	PS2
3	Sarugetchu 2	SCEI	PS2
4	Jikkyou Powerful Pro Baseball 9	Konami	PS2
5	My Summer 2: Chapter of Sea Adventure	SCEI	PS2
6	Super Robot Taisen R	Banpresto	GBA
7	Rockman & Forte	Capcom	GBA
8	Custom Robo GX	Nintendo	GBA
9	Pachisuro Aruze Kingdom 7	J.A.B.	PS2
10	Kamaitachi 2	Chun Soft	PS2

КОМЕНТАРИЙ

На первое место в японском хит-параде вновь взобралась Super Mario Sunshine, получившая как признание игровой прессы, так и простых игроков. Тираж нового хита от Nintendo уже перевалил за 550 тысяч экземпляров.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

BMX XXX БЕЗ ДЕЙВА МИРРЫ

Acclaim заявила, что игра Dave Mirra BMX XXX изменит свое название на BMX XXX. Этот проект теперь как бы не входит в линейку Dave Mirra Freestyle BMX, а является совершенно самостоятельным, так сказать, продуктом. Из игры вместе с Миррой «вычищены» все профессиональные спортсмены и производители оборудования, так как Acclaim хочет, чтобы на нее никто не давил в вопросах, касающихся финального облика игры. Тут следует заметить, что BMX XXX – это весьма отвязная вещица, не брезгующая ненормативной лексикой и как основную feature представляющая топлесс-девушек (возможность регулировки размера бюста включена).







ГРОМ НА ОСТРОВЕ СВОБОДЫ



Тактический шутер Tom Clancy's Ghost Recon обзаведется в ноябре новым mission pack'ом под названием Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder. Сюжетно новое дополнение продолжает линию предыдущего Desert Siege, а все дело будет происходить на Кубе в 2009 году. К тому времени Фидель уже не будет докучать всему прогрессивному человечеству во главе с Соединенными, и аккурат в 2009 году на Кубе пройдут первые свободные и честные выборы. Которые по закону подлости окажутся на грани срыва из-за злого и вредного наркобарона, который станет мутить народ и подбивать его на восстание. Для обеспечения порядка и спокойствия на Кубу приедут миротворцы ООН, среди которых будет небольшой отряд Зеленых беретов, ведомых доблестным игроком.

А если отвлечься от лирики, то будут новые карты – восемь для одиночной и пять для многопользовательской игры (которая разнообразится двумя новыми видами), новинки транспортных средств, двенадцать недоступных ранее видов вооружения, среди которых ружье M4 SOCOM и гранатомет MM-1.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ

	НАЗВАНИЕ	ПЛАТФОРМА	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**Medal of Honor: Frontline**	**PS2**	**50**
2	**Resident Evil Code: Veronica X**	**PS2**	**30**
3	**FIFA Foolball 2002**	**PS2**	**25**
4	Gran Turismo 3: A-Spec	PS2	20
5	Robot Warlords	PS2	15
6	Grand Theft Auto III	PS2	15
7	Knockout Kings 2002	PS2	15
8	2002 FIFA World Cup	PS2	15
9	F1 2002	PS2	15
10	Mummy Returns	PS2	10

PC

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**WarCraft III: Reign of Chaos. Русская версия (DVD-case)**	**28**
2	**Операция Flashpoint: Холодная война (jewel-case)**	**16.6**
3	**Team Factor (jewel-case)**	**14.2**
4	Лучшее для Counter-Strike (jewel-case)	13.4
5	Доходный дом (jewel-case)	12.1
6	Heroes of Might and Magic 4 (Русская версия) (jewel-case)	11.2
7	Duke Nukem: Manhattan Project (jewel-case)	11.1
8	Runaway. Дорожное приключение (jewel-case)	10.4
9	Угнать за 40 секунд (jewel-case)	10.2
10	Форсаж (jewel-case)	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

BRODERBUND СМЕНИЛА ВЛАДЕЛЬЦА

По сообщению газеты The San Francisco Chronicle, лос-анджелесский холдинг Gores Technology продал ирландским разработчикам обучающих программ Riverdeep небезызвестную на компьютерно-игровом рынке фирму Broderbund. Сумма сделки составила $57,200,000. Gores приобрели Broderbund два года назад за не объявленную сумму у компании Mattel, которая в свою очередь годом раньше купила за три с половиной миллиарда долларов The Learning Company, в состав которой входили на тот момент и Broderbund. При этом президент Broderbund Джо Робертс не ожидает сокращений в составе своей компании, хотя 350 его подопечных в настоящее время ничем не заняты. Планы новых хозяев относительно приобретения также неизвестны. Напомним тем, кто забыл, что Broderbund известна как разработчик многих легендарных игр. В частности, Myst, Karateka, Prince of Persia, Lode Runner и The Ancient Art of War. ■

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КАРАОКЕ АТАКУЕТ PLAYSTATION!

Караоке – это модно и актуально. Мы рады сообщить, что вышли первые три диска видео-караоке для PlayStation. Поставив диск и войдя в меню, можно выбрать песню. На фоне красочных сюжетов природы появляются и равномерно закрашиваются строчки текста песни. Петь предлагается исключительно под аккомпанемент живых инструментов. Вот такое новое удовольствие можно получить при помощи PlayStation.





Итак, теперь для исполнения караоке не нужно покупать новой специальной техники. Используйте свою приставку в музыкальных целях! ■

GURPS ПОЯВИТСЯ В СЕТИ

Компании Steve Jackson Games и Worlds Apart Productions объявили о заключении соглашения о партнерстве. Суть партнерства заключается в том, что Worlds Apart будет разрабатывать онлайновые игры на основе популярной настольной ролевой системы GURPS, принадлежащей Steve Jackson Games. «Мы не будем ничего анонсировать сразу, – говорится в пресс-релизе, – но у нас есть задумки касательно нескольких игр, с непременными планами создать простой в своей основе геймплей с широчайшими возможностями настроек». ■



В СЕНТЯБРЕ ВЫ УЗНАЕТЕ ЦЕНУ СТРАХА



«Руссобит-М» и кинопрокатная компания EastWest объявили о совместной презентации игры и фильма «Цена Страха» (The Sum of All Fears). Боевик с Беном Аффлеком в главной роли и «симулятор спецназа» будут представлены широкой публике 26 сентября, когда в кинотеатре «Кодак-Киномир» пройдет презентация, посвященная выходу фильма на экран, а игры – в продажу. Также незадолго до этого пройдет чемпионат по игре в сети компьютерных клубов «Арена». Подробности проведения чемпионата, презентации и целого комплекса мероприятий в поддержку новой игры/фильма смотрите на сайте http://www.russobit-m.ru. ■

КОРОТКО

НАЧАЛИСЬ ПРОДАЖИ новых моделей процессоров от AMD: Athlon XP 2400+ и 2600+. Производитель продает их сборщикам по ценам соответственно $193 и $297.

ЗАРАБОТАЛ ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ выходящего в ноябре Dark Age of Camelot: Shrouded Isles – expansion pack'а для онлайновой ролевой игры Dark Age Of Camelot.

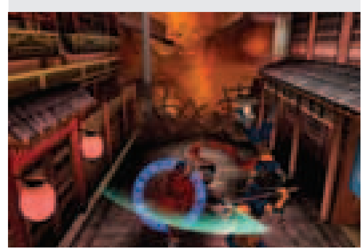
PHANTASY STAR COLLECTION для Game Boy Advance не будет включать в себя усовершенствованные версии Phantasy Star 1, 2 и 3 (как сообщалось раньше), а только оригинальные варианты игр.

FINAL FANTASY XI 2002 SPECIAL ART BOX для PlayStation 2 появится в продаже в Японии 26 сентября. Данное коллекционное издание игры представит оформление от Йоситаки Амано, несколько флажков и еще ряд мелочей.



METROID PRIME для GameCube, как и ожидалось, обзаведется функцией обмена информацией с Metroid Fusion для Game Boy Advance. В чем все эти link-up features будут заключаться, пока не сообщается.

SHINOBI для PlayStation 2 должен появиться в продаже 5 декабря. Это что касается Японии. Штатовский же релиз предварительно запланирован на осень.



EA ИЗДАСТ SOUL CALIBUR II

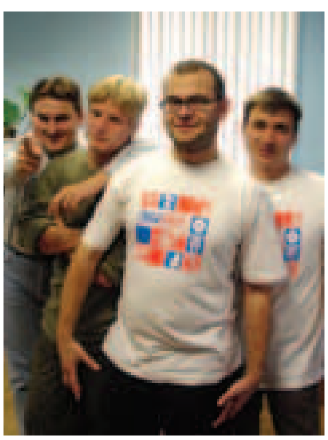
Namco подписала соглашение с Electronic Arts, по которому последняя получает права на издание в Европе новейших игр для GameCube и Xbox от именитого японского разработчика. В первую очередь, Electronic Arts займется выпуском Dead to Rights (обзор которого в скором времени должен появиться на страницах «СИ»), проектов из серии Pac-Man, а также потенциального мегахита Soul Calibur II. ■



КОМПЬЮТЕР ДЛЯ НАСТОЯЩЕГО КАЗАКА!

Подведены итоги совместной акции компании «Руссобит-М», компании GSC Game World и журнала «Страна Игр» – конкурса на лучшую мультиплейерную карту и лучшую миссию/историческое сражение для игр «Казаки: Европейские Войны», «Казаки: Последний Довод Королей». Первый приз, компьютер, Intel Pentium III PPGA 800 MHz/i815/128 MB PC133/30 GB 7200 RPM/Windows ME/SB PCI 128/32 MB TNT2/3+48xCD-ROM, получил Антон Вербицкий (фотография слева) за великолепную карту single-player. Поздравляем победителя! ■





АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

НОВИНКИ ОТ «1С»





Компания выпустит в России космическую реалтаймовую стратегию «Гегемония» (Haegemonia: Legions of Iron), римейк старой стратегии Defender of the Crown от Blackstar Games и трехмерную средневековую стратегию Highland Warriors.

Проект «Машинки» сменил название и теперь зовется «Недетские гонки».

Грядет обновление к авиасимулятору «Ил-2 Штурмовик» (разработка – Maddox Games, издатель на Западе – Ubi Soft). Согласно заявлению компании, версия 1.2 будет содержать несколько новых самолетов – а именно Як-9, Як-9Д, Bf-109-E-7/NZ и Ju-87B-2, а также десять миссий для одиночной игры и шесть — для совместной многопользовательской.

Также на этот год запланирован выход полноценного expansion pack под названием IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles. ■



Были «Машинки», стали – «Недетские гонки».

КОРОТКО

▸ **CORE DESIGNS** объявила о том, что в данный момент она работает над продолжением относительно популярной серии Fighting Force.

▸ **NINTENDO УТВЕРДИЛА ДАТУ** поступления в продажу broadband adapter для GameCube. Японцы смогут приобрести его уже 3 октября по цене 3800 иен (около $30). Обыкновенный модем для приставки продается с 12 сентября.

▸ **GAME BOY ADVANCE** приобретет еще два новых варианта раскраски. С 27 сентября в Японии будут продаваться портативные системы «серебряного» и «золотого» цветов.



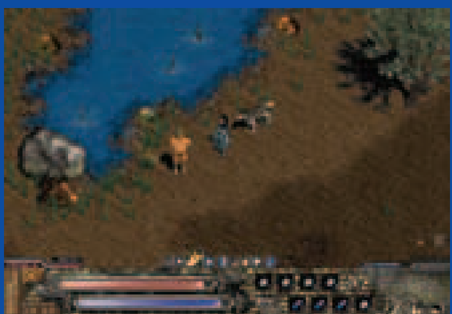
▸ **INTERPLAY** официально заявила, что развеселый action для четырех персон Hunter: The Reckoning выйдет на GameCube. Релиз должен состояться уже зимой.

▸ **CAPCOM** развивает свою серию Gun Survivor. Четвертая часть появится на PS2 уже весной 2003 года.

SHADOWFLARE ТРЕБУЮТСЯ ТЕСТЕРЫ

Компания Emurasoft бросила клич – их проекту ShadowFlare, а точнее – shareware-версии первой ее части ShadowFlare: Episode One требуются тестеры, которые отыскали бы в игре все лингвистические и грамматические ошибки, нестыковки в диалогах и мелкие баги. Игра представляет собой action/RPG в духе Diablo, изначально существовала на японском языке, и ее перевод на английский только недавно был завершен сотрудниками Emurasoft, однако, по их словам, демо-версия все еще содержит некоторое количество ошибок, для поиска которых им и нужны тестеры. Коммерческая версия игры появится 8-го октября, будет стоить $15 и распространяться через Сеть, а остальные эпизоды будут выпущены следом за первым. ■







АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 15 ПО 30 СЕНТЯБРЯ 2002 ГОДА

PC

20	BATTLEFIELD 1942
20	CHESSMASTER 9000
20	COMBAT MISSION 2
20	FRONT LINE ATTACK: WAR OVER EUROPE
20	GAST THE GHOST
20	STRONGHOLD CRUSADER
20	THE THING
20	TOTAL CLUB MANAGER 2003
20	TRAINZ
27	BEAM BREAKERS
27	EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
27	MADDEN NFL 2003
27	NHL 2003
27	SOCCER MANAGER
27	THAT'S LIFE 2
27	UNREAL TOURNAMENT 2003

PLAYSTATION 2

20	BATTLE ENGINE AQUILA
20	DINO STALKER
20	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
20	LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR
20	MADDEN NFL 2003
27	ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE
27	BARBARIAN
27	BLADE II
27	DISNEY'S DONALD DUCK PK
27	GRAVITY GAMES
27	JIMMY NEUTRON BOY GENIUS
27	KELLY SLATER'S PRO SURFER
27	KINGS FIELD IV
27	NHL 2003
27	SHOX
27	THE SUM OF ALL FEARS
27	TIMESPLITTERS 2

GAMECUBE

20	DOSHIN THE GIANT
20	SMUGGLERS RUN 2: WARZONE
20	TOP GUN
27	BARBARIAN
27	BEACH SPIKERS
27	CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
27	FREEKSTYLE
27	KELLY SLATER'S PRO SURFER

20	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
20	BATTLE ENGINE AQUILA
20	CHASE
20	CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER
20	GRAVITY GAMES
20	LOTUS CHALLENGE
20	THE THING
27	BARBARIAN
27	BLADE II
27	DEATHROW
27	FURIOUS KARTING
27	KELLY SLATER PRO SURFING
27	LOONS
27	MADDEN NFL 2003
27	MAT HOFFMAN 2

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 СЕНТЯБРЯ 2002 ГОДА

PC

06	BATMAN VENGEANCE
06	BEACH LIFE
06	LARGO WINCH
06	SHADOWBANE
06	WORLD AIRLINES
13	CONFLICT: DESERT STORM
13	DIVINE DIVINITY
13	EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
13	THE DAM BUSTERS

XBOX

06	EGGO MANIA
06	TUROK EVOLUTION
13	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
13	COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
13	CONFLICT: DESERT STORM
13	FILA WORLD TOUR TENNIS
13	MAT HOFFMAN 2
13	PRO TENNIS WTA TOUR
13	TETRIS WORLDS

PLAYSTATION 2

06	EGGO MANIA
06	LARGO WINCH
06	MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION
06	NEED FOR SPEED – HOT PURSUIT 2
06	STUNTMAN
06	TUROK EVOLUTION
06	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP
13	DISNEY GOLF
13	MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
13	MYST III – EXILE
13	STREET HOOPS
13	TRANSWORLD SURF
13	WAY OF THE SAMURAI

GAMECUBE

06	EGGO MANIA
13	FREEKSTYLE
13	PRO TENNIS WTA TOUR
13	RESIDENT EVIL
13	STREET HOOPS

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ
СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ
СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
7.0 И 7.5 БАЛЛА – СЕРЕБРО,
8.0 И 8.5 БАЛЛА – ЗОЛОТО,
9.0 И 9.5 БАЛЛА – ПЛАТИНА.

СОДЕРЖИМОЕ ДИСКА

1 2 3 4 5



Собери их срочно! Это Rulez точно!
Sprite®
Самовыражение достойно уважения!
The Coca-Cola Company против уличного вандализма и хулиганства.
Sprite является зарегистрированным товарным знаком The Coca-Cola Company. ©2002 The Coca-Cola Company. Напиток сертифицирован.

TEKKEN 4





АЛЬТЕРНАТИВА ПРОГРЕССУ

Рискнем предположить, что «Железный кулак» (именно так, если кто-то еще не в курсе, переводится с японского название Tekken) — самый популярный на территории России файтинг-сериал последнего времени. Virtua Fighter знаком широким кругам наших геймеров не в самом лучшем своем воплощении — версии для Dreamcast, рисованные драки в духе Street Fighter, Guilty Gear и King of Fighters остаются отрадой сравнительно небольших групп ценителей этого поджанра, Dead or Alive совершенно справедливо считается массами красивой, но не особо продвинутой по части геймплея серией. Остается Tekken, известный, без всякого преувеличения, каждому обладателю PS one и PS2.

Титул «русской народной игры» сериал заслужил уже во время третьей части (1998), вольготно чувствовавшей себя на местном рынке, не отягощенном наличием Saturn и Dreamcast с играми-конкурентами. Определенно лучший файтинг на PS one, Tekken 3 перехватил инициативу у одряхлевшего Mortal Kombat и получил в лице отечественных геймеров многотысячную аудиторию ярых, лояльных поклонников. Переработка третьей части Tekken Tag Tournament имела некоторое распространение среди относительно немногочисленных обладателей PS2 и в целом была благосклонно принята игроманами, несмотря на прохладные обзоры в прессе. Домашняя версия ожидаемого всеми Tekken 4 дебютирует 24 сентября в Штатах и 27 сентября в Европе, и «Страна Игр» — единственный российский игровой журнал, получивший финальный англоязычный вариант игры более чем за месяц до ее выхода на рынок. Удалось ли Namco снова создать файтинг, достойный именоваться «народной игрой»? Вступительный ролик частично отражает пересказанные в «исторической» врезке события и, в отличие от заставок предыдущих частей сериала, практически полностью повторяет интро-ролик аркадной версии игры. Вы могли ознакомиться с ним на диске 12 (117) номеру «СИ» — как мы уже говорили, единственным отличием домашнего варианта видеонарезки от аркадного стало появление коротеньких сценок с участием троих новых бойцов. Безусловно, мы ценим возросшее внимание команды создателей к сюжету, но по-прежнему придерживаемся мнения, что бессюжетный микс в духе Tekken 2 или 3 (где, по крайней мере, показывали в действии большинство героев) мог бы стать гораздо более удачным «разогревом» для подобного файтинга.

СТРАНА ИГР — СЕРЕБРО — ВЫБОР РЕДАКЦИИ

- **ПЛАТФОРМА:** PS2
- **ЖАНР:** Fighting
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco
- **РАЗРАБОТЧИК:** Namco
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ОНЛАЙН:** http://www.namco.com
- **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF9373

ПАРАД-АЛЛЕ!

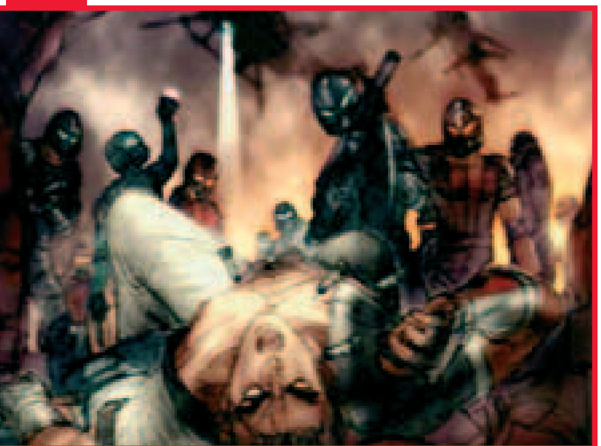
Тройка персонажей-новичков отлично вписывается в череду существующих теккеновских бойцов. Лишенный чемпионского титула профессиональный борец Крейг Мардук, находящийся в бегах английский боксер Стив Фокс и бра-





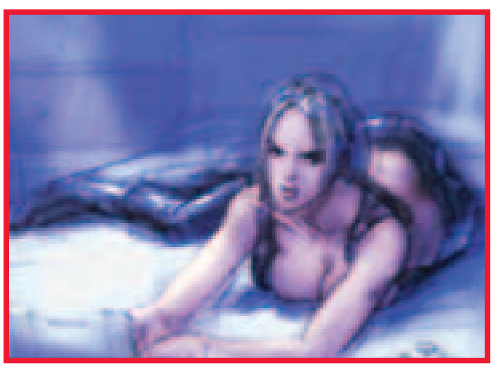
ЛЕГЕНДА

* Хотя Хэйхати Мисима так и не смог захватить Огра, он получил в свое распоряжение образцы крови и тканей мутанта. За два года, миновавших со времен описываемых в третьей части игры событий, ученые синдиката Мисима провели ряд генетических исследований и экспериментов по совмещению генов престарелого Хэйхати и Огра — для того, чтобы создать новую, гораздо более продвинутую форму жизни. Последовавшие неудачи уверили команду биоинженеров в том, что для успешного завершения экспериментов необ-



ходим редчайший ген, отсутствующий у обоих доноров. Искомый «дьявольский ген», как выяснилось, имеется у внука Хэйхати — Дзина Кадзамы.

* Сам Дзин, как мы помним из концовки Tekken 3, был смертельно ранен автоматной очередью и явил миру истинную свою сущность — превратился в Дьявола и, отрастив роскошные черные крылья, упорхнул в неизвестном направлении. При попытке определить его местонахождение в руки Хэйхати



попала фотография двадцатилетней давности, где было изображено обгоревшее тело с отдаленно напоминавшими крылья обрубками на спине. Убежденный, что на фотографии — Кадзуя, сброшенный в жерло вулкана его собственный сын, Хэйхати мобилизует все силы на поиски останков.

* Со временем выясняется, что тело Кадзуи попало в распоряжение G Corporation — преуспевающего биотехнологического конгломерата, отличившегося чередой революционных открытий в области генетики. Данные исследований останков Кадзуи используются для аналогичных мисимовским разработок по созданию сверхчеловека. Все массивы данных хранятся в лабораториях G Corporation в Небраске (США) и Непале.

* На Рождество спецотряд отряд Tekken Force проводит рейд на территории непальского исследовательского комплекса. Содержащие ценную информацию серверы увозятся на вертолетах в охраняемый лагерь корпорации Мисима. В это же время другое подразделение получает инструкции взять штурмом офисы G Corp. в Небраске. Хэйхати, наблюдавший за



происходящим из мобильного штаба в вертолете, становится свидетелем внезапного и молниеносного поражения бойцов спецотряда от руки... ожившего Кадзуи. Последний, как оказалось, был клонирован специалистами G Corporation и активно сотрудничает со своими спасителями, дабы познать природу сидевшего в нем Дьявола. Как полагает Кадзуя, если ему удастся объединить свое тело с Дьяволом, в которого превратился его сын, он сможет полностью реализовать свой скрытый потенциал и отомстить убийце-отцу и его преступному синдикату.

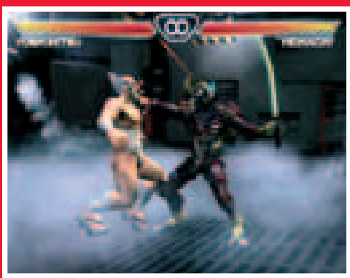
* Разъяренный Хэйхати объявляет о начале четвертого турнира «Железный кулак». Победитель получит ни много ни мало — всю финансовую империю Мисима. Прекрасно отдавая себе отчет, что все мероприятие является лишь предлогом для того, чтобы выманить его из тайного убежища, Кадзуя, тем не менее, принимает условия отца и соглашается на участие в соревнованиях...



зильская мастерица стиля капоэйра Кристи Монтейро — пополнение будь здоров! Все трое брутально выглядят, броско одеваются и способны задать жестокую трепку оппонентам по рингу. Предвкушаем споры относительно Кристи: будучи внучкой пожилого наставника Эдди Гордо, она сражается точь-в-точь как Эдди, с минимумом добавленных или измененных движений. Кристи с ее «вертушками» опасна, сильна и проста в освоении, это делает ее самым «нечестным» персонажем игры — порой достаточно бесконтрольно молотить пальцами по джойпаду, чтобы одержать победу. Эх, если бы она еще не растягивала губы в этой жутковатой улыбке... Второй новичок, Стив Фокс, как можно догадаться, начисто лишен атак ногами — вместо них он использует систему отскоков и пригибаний, позволяющих при широком

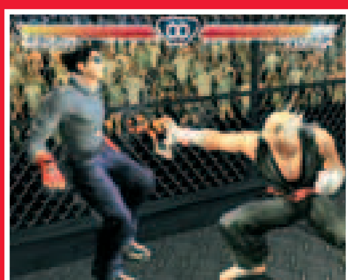


выборе ударов руками вполне достоверно имитировать боксерскую технику боя. Хотя это не первый персонаж файтинга, использующий для нанесения ударов только верхние конечности, в динамике Стив выглядит на удивление живо и свежо — спешим поздравить Namco с явным успехом. Третья «капля свежей крови», Крейг Мардук, представляет собой гору мяса из числа тех, что можно лицезреть по телевизору под аккомпанемент комментариев язвительного Фоменко — принадлежность к миру рестлинга выражается и в необлагороженной тенью интеллекта физиономии, и в приемах, состоящих





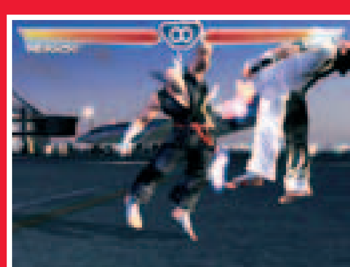




из всевозможных захватов, бросков и прыжков с последующим придавливанием многокилограммовой тушей. Здесь минус одно очко за оригинальность: по сути, Мардук — не кто иной, как поднабравший в весе и избавившийся от тигриной маски Кинг. Упоминавшийся нами ранее робот Комбот при ближайшем рассмотрении не тянет на уникального персонажа: его движения копируют стили остальных героев аналогично тому, как это происходило у деревяшки-Мокудзина в Tekken 3. А вот Дзин Кадзама, под мудрым руководством очередного сэнсея «забывший» свой старый стиль боя и разучивший добрых четыре десятка совершенно новых приемов (в том числе — мощные, быстрые, будто бы жалящие удары кулаками), достоин попадания в категорию «чудесное преображение». Нечасто создатели решаются кардинально сменить модель управления столь популярным персонажем.

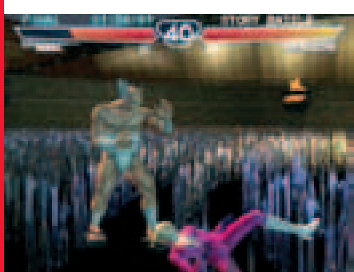
АРТЕФАКТ

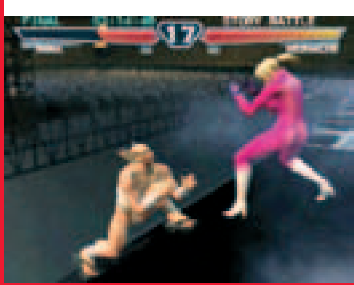
Перемены в области игрового процесса Tekken 4 значительны, но никак не революционны. Полы варьирующейся высоты, заграждения, бордюры и стены заставляют вспомнить Virtua Fighter 3 (1996), а при взгляде на интерактивные стены и разрушаемые объекты на ум сразу же приходит Dead or Alive 2 (1999). Даты выхода этих игр красноречиво свидетельствуют о том, что вещи, воспринимаемые некоторыми фэнами Tekken как откровение, являются таковым исключительно в рамках данного сериала, и давно используются (с переменным успехом, о чем говорит исключение сложной геометрии пола из VF4) в других файтингах. Неужели возможность засесть в обороне между корней деревьев или жонглировать ударяющимся о низкий потолок противником видится создателям Tekken следующим шагом эволюции жанра — в то время как пионер в лице Sega отказался от подобной игровой механики? Иными словами, зачем понадобилось вводить в игру элементы, уже пару лет считающиеся «отработанными»? Похоже, фундаментальная проблема заключена в основах геймплея сериала: по своей сути Tekken до сих пор остается почти двухмерной дракой, жестко ограничивающей перемещение игрока в трех измерениях. В то время как сериал Virtua Fighter идет по пути глубокой интеграции 3D в процесс боя, и даже сама Namco представила в Soul Calibur оригинальную модель передвижения бойца в восьми направлениях с применением аналогового джойстика, Tekken по старинке полагается на простенький диагональный «стрейф». Не желая перетряхивать геймплей и предоставлять игроку



ВОЮЕМ ПО СТАРИНКЕ!

Хотите узнать, что представлял бы собой Tekken 4 без нововведений в виде стен вокруг рингов? Выберите героя и поиграйте в режиме Time Attack, после чего с тем же самым персонажем идите в режим Story. Добравшись до арены, где выступает Хэйхати, вы увидите, что проволочные ограждения исчезли! Вероятно, этот маленький глюк забыли исправить в процессе бета-тестирования.

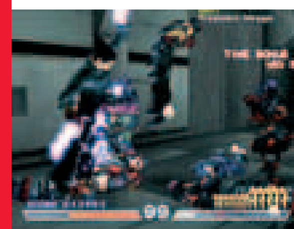




РЕЖИМНОЕ ИЗОБИЛИЕ

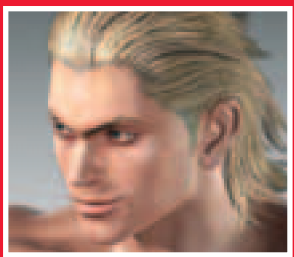
Манера Namco снабжать домашние порты своих аркадных игрушек наборами эксклюзивных дополнений стала настоящей притчей во языцех. В этот раз

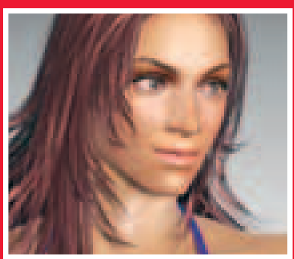




к знакомым режимам Arcade, Time Attack, Versus и Team Battle, Survival, Practice и Theater добавились Training (необходимо провести определенное количество приемов, уложившись во временной лимит), Tekken Force Assault (своеобразный beat'em up длиной в четыре этапа, с толпами врагов и сбором пополняющих здоровье куриных яиц, цыплят и толстенных клуш) и Story Mode, где проясняется сюжет игры. Как обычно, при прохождении Story не только открываются финальные заставки, но и становятся доступными скрытые герои.



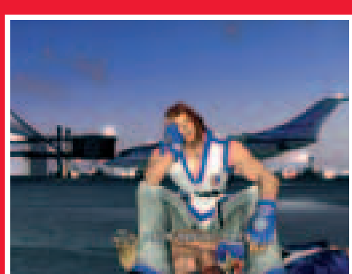


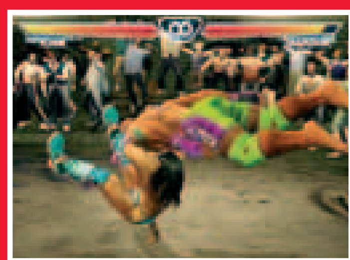


дополнительную степень свободы, создатели навешивают на боевой движок образца 1994 года все новые и новые навороты — не замечая, как стремительно устаревает геймплей, с каждым годом все сильнее проигрывая развивающимся соперникам. Не считая элементов, связанных с введением в Tekken 4 стен, разрушаемых объектов и варьирующейся геометрии пола, игровая модель осталась на уровне файтинга восьмилетней давности. Наше мнение: нагромождение перечисленных «нововведений» зачастую только снижает адреналиновый накал схватки, мешает бою и призвано отвлекать внимание от непереработанного ядра Tekken. Именно поэтому так слабы продажи игры в Японии (300.000 копий за два первых месяца): фэн-база сериала дружно мигрировала в стан элегантного и многогранного Virtua Fighter. Если в грядущем Tekken 5 будет реальная смена погоды и времени суток, миллион полигонов на персонажа, максимально приближенная к настоящей мимика и артикуляция, меняющееся сопротивление окружающей среды (с замедлением движений в воде, например), а геймплей, тем не менее, опять останется на том же самом уровне — игру снова ждет аналогичный результат.

ПОЧТИ КАК ОБЫЧНО

Вышесказанное, однако, не означает, что в Tekken 4 нельзя играть в свое удовольствие. Достаточно абстрагироваться от достижений, показанных в последнее время конкурентами Namco, и все пойдет как по маслу: достижению сатисфакции способствует как движок одного из лучших файтингов конца девяностых, так и неплохая, пусть и уступающая VF4, графика. Четвертый «Железный кулак» неожиданно напоминает Street Fighter EX с его гладкими, пухловатыми «мультяшными» фигурами и кричаще-яркими красками. Эффект от попадающихся тут и там визуальных находок (вроде необычных эффектов теней и дыма или интересной работы с отражениями) слегка смазывается большим количеством пустого пространства, местами скучными фонами и упрощенными — по сравнению с их воплощениями Tekken Tag Tournament — моделями некоторых персонажей. Финальные видеоролики заметно менее детализированны, чем начальный, и используют, судя по всему, игровые модели героев... падение визуальной





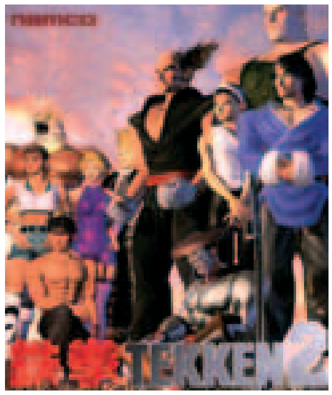
привлекательности частично компенсируется возросшей продолжительностью и количеством заставок, хотя лично мне по душе пришлись бы красивые и короткие ролики вместо вошедших в игру не особо красивых, зато длинных. Тем не менее, ниже приемлемой для творения Namco планки качества Tekken 4 не опускается ни разу — перед нами далеко не шедевр, но и сляпанной на скорую руку ширпотребной поделкой язык его назвать не повернется.

Что же такое Tekken 4? Чуточку — самую малость! — экспериментальный, достаточно — но не сногсшибательно — красивый, кругом-бегом неплохой файтинг, на голову превосходящий предыдущий Tag Tournament, но по-прежнему недостаточно свободный и разноплановый для того, чтобы пошатнуть устои жанра или хотя бы поколебать фундамент, на котором держится нынешний царь горы от Sega AM2. Отрада для тех, кому Dead or Alive кажется бессовестной эксплуатацией не имеющих к единоборствам никакого отношения идей; панацея для тех, кто считает Virtua Fighter занудным бормотанием престарелого мудреца-сэнсея; отдушина для истосковавшихся по незамысловатому аркадному развлечению фэнов Mortal Kombat; интересный объект анализа для самопровозглашенных философов, спорящих о том, каким путем пойдет дальнейшая эволюция жанра. Просто Tekken 4, не более того. Но и не менее!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

ХРОНОЛОГИЯ СЕРИИ

1994 — Tekken (игровые автоматы)
1995 — Tekken (PlayStation)
1995 — Tekken 2 (игровые автоматы)
1996 — Tekken 2 (PlayStation)
1997 — Tekken 3 (игровые автоматы)
1998 — Tekken 3 (PlayStation)





1999 — Tekken Tag Tournament (игровые автоматы)
1999 — Tekken Card Challenge (WonderSwan)
2000 — Tekken Tag Tournament (PlayStation 2)
2001 — Tekken 4 (игровые автоматы)
2001 — Bleem! Tekken 3 (Dreamcast)
2001 — Tekken Advance (Game Boy Advance)
2002 — Tekken 4 (PlayStation 2)

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ
Приятная глазу графика, традиционное для Namco разнообразие режимов, широкий выбор персонажей, улучшенный баланс игры, удобный интерфейс.

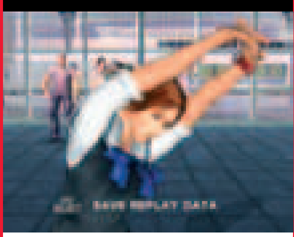
МИНУСЫ
Устаревший боевой движок, который не спасают многочисленные нововведения косметического характера. Примитивное музыкальное сопровождение, сильно уступающее предыдущим частям сериала.

/7,0/

Один балл вычитаем за отсутствие значимых инноваций в геймплее, один — за недочеты в графике и дизайне, один — за страшенный саундтрек. Остается заслуженная семерочка.

СТРАНА ИГР

НЕСПРАВЕДЛИВО?



В лучших традициях Mortal Kombat авторы Tekken 4 решили сэкономить на персонажах: они не только запрятали в игру Эдди Гордо (на практике — почти что третий «костюм» для Кристи), но и представили нам Михару — одноклассницу Линь Сяою, одетую в точно такую же школьную форму и отличающуюся от любимой многими китаяночки только лицом и прической.









MP3 плейеры LYRA – это новое измерение твоей свободы. Скачай свою любимую музыку из Internet, запиши ее на CD, флеш-карту или напрямую в память плейера и наслаждайся. С помощью прилагаемых к LYRA программ ты сможешь создавать свои миксы и редактировать личную фонотеку. Thomson является одним из изобретателей формата MP3, а серия LYRA – воплощение мечты об идеальных MP3 плейерах – легких, универсальных и удобных в использовании.

Подробная информация о формате MP3, плейерах Thomson LYRA, интернет-магазин, а также ссылки на MP3 сайты на нашем сайте

THOMSON
ЕВРОПЕЙСКИЙ ВЗГЛЯД НА ВЕЩИ

www.lyra.ru

товар сертифицирован

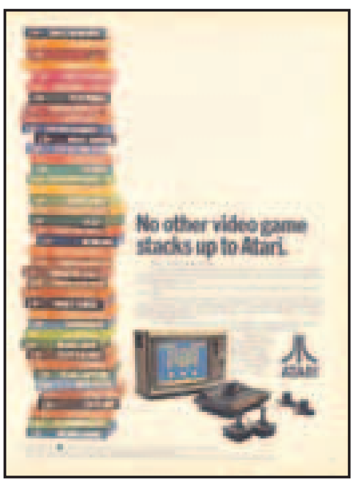
ИГРОВАЯ

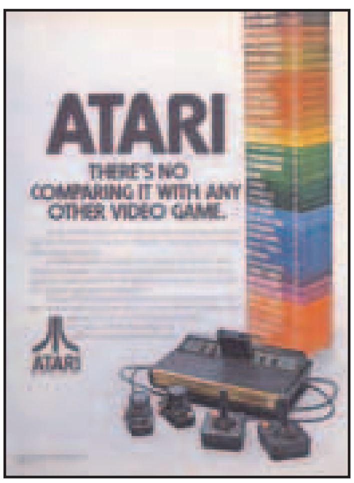
Как это делается у них?



Перелистывая скопившиеся в редакции кипы зарубежной игровой прессы, испытываешь не только острый приступ ностальгии по старым игрушкам, но и лишний раз радуешься, насколько креативная у американцев (и, в чуть меньшей степени, у европейцев) печатная реклама. Далекая Япония – другой разговор, у них для успеха игры обычно достаточно сделать коллаж с аппетитными анимешными девицами, и потоки геймеров снесут вожделенные диски/картриджи вместе с магазинами. Западные же рекламщики при видимом недостатке хороших художников выезжают обычно на юморе – визуальных и текстовых гэгах. В этом плане журнальная реклама видеоигр в США и Европе крайне интересна, оригинальна и разнообразна. Около года назад в «Стране Игр» уже проходил обзор игровой рекламы, захвативший, в основном, период господства Nintendo на 8- и 16-битных рынках, а также рекламу PC-игр. Сегодня мы сконцентрируем наше внимание на консольной журнальной рекламе от Sega и Sony, SNK и Microsoft, LucasArts и Working Designs. Разумеется, наши страницы отведены не только под гениальный западный креатив – напротив, наряду с потрясающими шедеврами дизайнерской и копирайтерской мысли будут встречаться вещи совершенно отвратительные по исполнению (и от этого еще более смешные), будут и просто изящные изобразительные решения, и та самая японская реклама с девочками; короче говоря – все то, что на протяжении вот уже полутора десятков лет делает игровую прессу яркой и юморной, красочной и запоминающейся, да просто приятной глазу. Далеко не все рекламные макеты уместились в журнале, поэтому предлагаем заглянуть на диск, где вы найдете расширенную коллекцию! А нам очень хочется надеяться, что и российская реклама игр со временем станет настолько же разноплановой, остроумной и запоминающейся.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU





▲ В самом начале восьмидесятых годов прошлого века компания Atari безраздельно правила на домашнем рынке цифровых развлечений. Гигантский отрыв от конкурентов воспевался в рекламных макетах того времени.

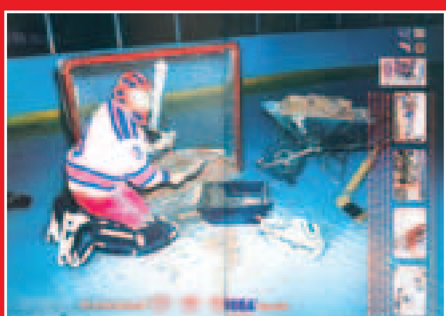
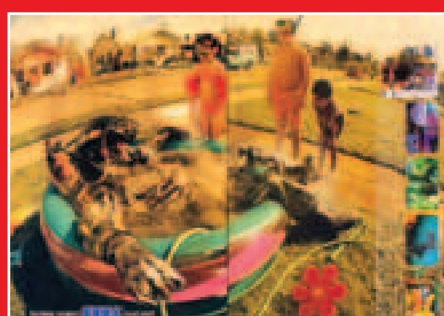
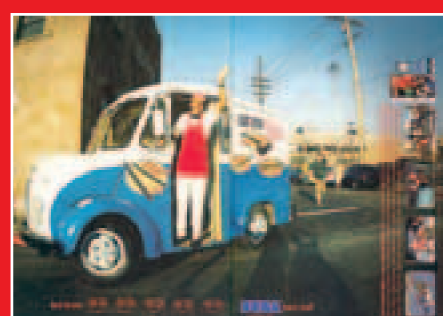
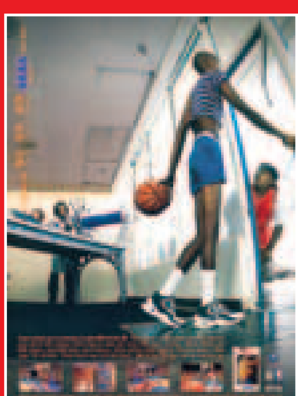
▼ Долгожитель игрового мира, дебютировавшая в 1989 году карманная восьмибитка Game Boy изначально присутствовала на рынке только в корпусах из светло-серого пластика. Однако в 1995 году нинтендовцы решили слегка оживить внешний вид машинки: подкорректировали дизайн и стали выпускать корпуса шести расцветок, включая прозрачный пластик. Тем самым Nintendo, похоже, раньше других удачно адаптировала под свои нужды концепцию, впервые реализованную Benetton в рекламе своих товаров. Apple выдумала iMac намного позже...



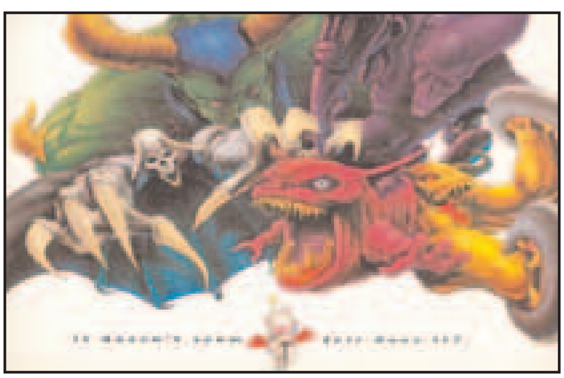
РЕКЛАМА

ОБУХОМ ПО ГОЛОВЕ!

Посвященная играм для 32-битной Saturn рекламная кампания Hard Stuff американского отделения Sega запомнилась многим нетрадиционностью визуальных решений. Яркие образы закладывающего ворота кирпичами хоккеиста, растягиваемых на дыбе баскетболистов, нежащегося в детском бассейне пожарного и приветливого продавца нунчак надолго врезались в память геймеров, а после трагедии 11 сентября 2001 года все разом вспомнили пророческую рекламу сетевого сервиса NetLink со взрывающимся Манхэттеном... Надо отдать должное креативщикам Sega – они изо всех сил поддерживали имидж компании, дискредитируемый недальновидными ходами отдела маркетинга. Увы, бизнес есть бизнес: Sega была и остается создателем исключительных игр (и умеет их рекламировать), но большая часть ее приставок не выдерживает конкурентной борьбы.




«Несправедливо, правда? – А кто сказал, что жизнь – справедливая штука?». Легендарный двухстраничный макет по **Final Fantasy III** (1994) для SNES (FFVI в Японии), которым Square удалось расшевелить немало латентных фэнов RPG.

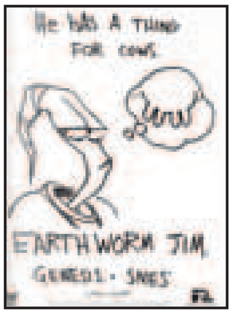
СТРАСТИ-МОРДАСТИ

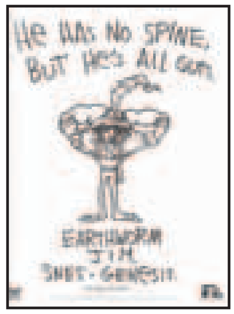


Явление, бытовавшее на западных игровых рынках в восьмидесятых-девяностых годах – порочная практика перерисовки обложечных иллюстраций. Считалось, что оригинальные обложки локализуемых японских игр не подходят для англоговорящего игрока, их стиль с трудом воспринимается взращенным на комиксах геймером. Поэтому многие компании заказывали новый арт местным художникам, в результате чего индустрия получила самые чудовищные примеры издевательства над оригинальными проектами. Даже детские игрушки переоформлялись, напоминая после преображения плакаты «Техасской резни бензопилой». Западные обложки зачастую никак не соотносились с внутриигровой графикой, были отвратны глазу и служили посмешищем для игровых журналов, обычно приводивших для сравнения неизменно выигрышные японские варианты оформления оригиналов. Предлагаем вашему вниманию перерисовки персонажей Breath of Fire, Granstream Saga и Battle Arena Toshinden 3 – откровенное издевательство над рекламируемыми играми.











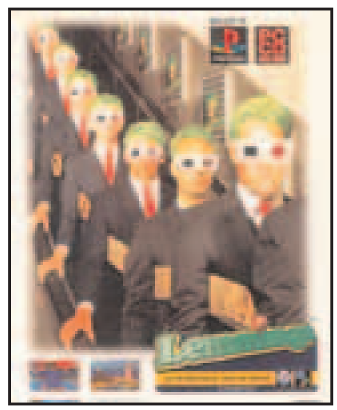
Автор **Червяка Джима**, Дуг ТенНэйпл (Doug TenNapel), прекрасно понимал, что геймеров можно заинтересовать чем-то необычным, невиданным доселе в игровой рекламе. Так появилась серия простеньких, но ужасно смешных набросков. Заметьте, эта реклама в первую очередь совершенно бескорыстно веселит, а уж потом продвигает конкретный продукт. Вот бы нашим игростроителям отойти от простой формулы «купи меня!» и научиться делать что-нибудь подобное.



«Ваши боевые комбинации и близко не валялись рядом с нашими!». Оригинальный маркетинговый ход **SNK** и **Viz Video** – **Fatal Fury Special** (1995) для Sega CD продавалась в комплекте с аниме-фильмом Fatal Fury: Legend of the Hungry Wolf, служащим отличным представлением игровых персонажей. Сейчас тем же путем идет Bandai, одновременно выпуская игры и аниме .hack.



«Будь индивидуалом. Вливайся в массы», – слоган трехмерной версии **Lemmings** (1996). Лемминги-клерки спускаются по эскалатору в метро, чтобы развернуть по дороге в Сити свой номерок Financial Times.



Как продать специфичный файтинг **Killer Instinct** (1996) в специфичном формате Game Boy? Конечно, виртуозно постебавшись над жестокостью этой игры!



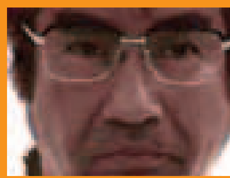


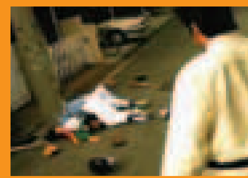
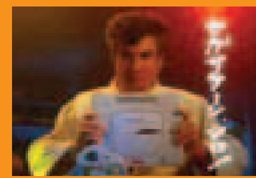
▲ В SNK всегда пренебрежительно относились к попыткам американских компаний заказывать собственным художникам обложки и сопроводительные иллюстрации для местных версий игр. На штатовском постере **Samurai Spirits II** (1995) гордо красуется не только нарисованный знаменитым Синкиро самурай Хаомару, но и надпись на японском.



▲ Типичный образец рекламы из Страны восходящего солнца: никаких особых изысков, но виртуальный зверинец для **Game Boy Color** населяют настолько необычные животины, что разглядывать их – сплошное удовольствие!

ГЕРОЙ!



Sega Saturn, позорно сдавшая PlayStation позиции в Штатах, на родине была вполне популярной приставкой. Можно сколько угодно утверждать, что ее японский успех – следствие прекрасной работы с двухмерной графикой, широкого набора файтингов, RPG и dating-симуляторов. Мы-то знаем, что вовсе не игры заставили японцев полюбить Saturn. Нет, это был человек. Имя его – Сегата Сансиро!

Настоящее лицо игровой рекламы, да что там – олицетворение сущности видеоигр вообще, Сегата Сансиро стал героем, которого так не хватало миллионам геймеров. Он прибегал и влеплял пару увесистых оплеух каждому, кто не играл на Saturn! Он выигрывал футбольные чемпионаты и конькобежные соревнования, укладывал на лопатки дискотеку, спасал людей из пламени, с армией своих клонов побеждал превосходящие силы неприятеля – и все это при помощи игр от Sega! Серия телевизионных роликов с участием невероятного Сегата Сансиро шла по японскому ТВ с 1997 по 1998 год, и этот персонаж стал настоящим символом Sega: под маркой Сансиро выпускались компакт-диски, плюшевые игрушки и даже его собственная игра Segata Sanshiro Presents: Shinken Yu-Gi! Если певец Камуи Гакт, выйдя на улицу, притягивает сотни пищащих японских школьниц, то Сегата Сансиро мог в момент собрать стадион беснующихся фэнов – а потом отмутузить их всех по первое число под звуки гимна в собственную честь!

Неизвестно, кому именно пришла в голову идея снять серию роликов с персонажем-пародией на героя старого фильма Куросавы «Сугата Сансиро», однако результат превысил все ожидания. Сегата, которого играет актер Хироси Фудзиока (Hiroshi Fujioka, также он озвучивает отца Рио в японской версии Shenmue), стал чуть ли не национальным героем, прочно связанным в сознании геймеров с имиджем Sega. Последний ролик, в котором Сегата Сансиро ценой своей жизни спасает штаб-квартиру компании (где разрабатывается преемник Saturn – Dreamcast) от баллистической ракеты конкуретнов, считается одним из главных артефактов японской игровой культуры. Конечно, мы не могли не выложить на диск к этому номеру «СИ» подборку роликов с участием несравненного Сегата Сансиро – поэтому скорее вставляйте компакт в CD-ROM и наслаждайтесь великолепием Сегата! В качестве специального бонуса вы найдете mp3-файл с тематической песней нашего героя – той самой, что строить и жить помогает!



◄ «Ваши пальцы сведет боль, ваш мозг сведет боль, но ваша душа очистится». **Sony**, продвигая диск **Power Source**, наглядно демонстрирует нам одно из последствий долговременного общения с геймпадом. Хотя реклама, как всегда, слегка преувеличивает…



◄ Для многочисленных японских **H-games** и love-sims (*см. предыдущий номер «СИ»*) обычно достаточно изображения нескольких очаровашек-героинь, и толпы поклонников уже сметают релиз с магазинных полок Акихабары и DenDen Town.

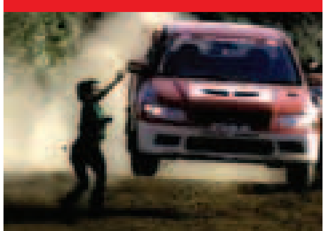


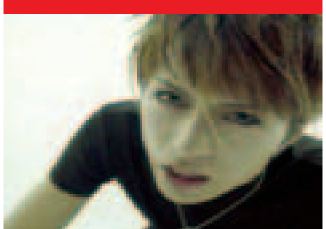


ТОЛЬКО У НАС!

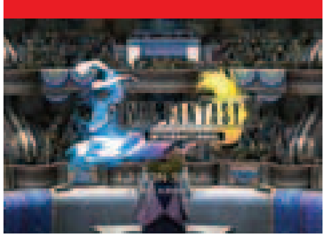
Помимо клипов с участием великолепного Сегата Сансиро, на диске к этому номеру вы найдете наиболее интересные, на наш взгляд, игровые телерекламы разных лет – от ранних роликов NES и Sega Master System до современных реклам Rez или Gran Turismo. Специально для любителей японских игр – множество редких роликов от Sega, Konami, Sony и Square. Не пропустите!









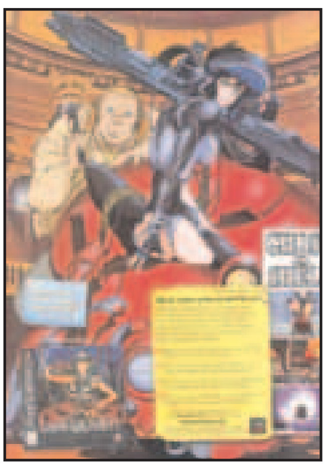




▲ Боба Фетт vs. Владимир Владимирович Путин. Скорее всего, сходство 3D-модели Люка Скайуокера из **Masters of Teras Kasi** (1997) с известной исторической личностью случайно. Вряд ли это теневой заговор ордена ситов, руководящих игровым рекламным бизнесом...

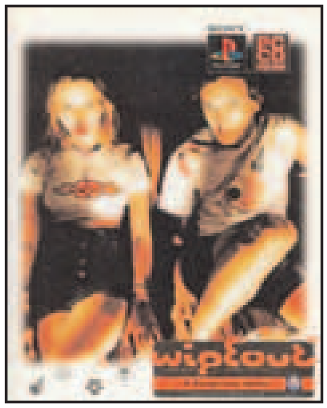


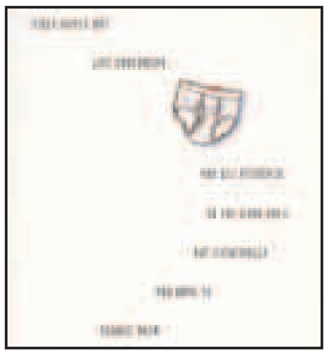
▲ Народное японское развлечение – файтинг на строительной технике «Не стой под стрелой!». Брутальная иллюстрация продвигает героическую балладу об эпических столкновениях тяжелого металла.



▲ Ко Working Designs и SNK в борьбе за «чистоту арта» присоединилась THQ: их **Ghost in the Shell** (1997) рекламировалась оригинальной картинкой от авторов игры. Макет, считавшийся тогда скорее исключением, чем правилом. Или THQ попросту дружила со своей совестью?

▼ Красавчики, правда? Так, по мнению **Psygnosis**, должны выглядеть игроки в **WipeOut** (1996) после долгосрочного общения с любимым программным продуктом. Примечательно, что в таком виде этот модуль публиковался в американских журналах всего один месяц, после чего, очевидно, произошел некий скандал. Вскоре кровь, синяки и ссадины были аккуратно замазаны в Photoshop, и «санированная» версия благополучно провела на страницах штатовской прессы еще полгода.





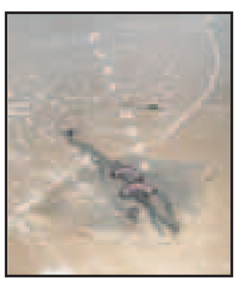
▲ Сеть магазинов **Blockbuster**, занимающаяся, помимо розничной продажи, еще и прокатом фильмов и видеоигр, тонко подмечает особенность нашего хобби: «Видеоигры похожи на нижнее белье: к ним привыкаешь, но рано или поздно их приходится менять».



▲ Вот уж действительно уникальная возможность «взглянуть на **Resident Evil** глазами режиссера». Реклама RE: Director's Cut (1996) остроумно обыгрывает название игры – случай, когда черный юмор очень даже уместен. При съемках ни одного Синдзи Миками не пострадало.



▲ **Primal Image** (2000) от Atlus – симулятор модного фотографа. Несмотря на свежесть идеи и аппетитную журнальную рекламу с CG-моделями, даже на привычном ко всему японском рынке игра показала себя неудачно. Что заставило Томонобу Итагаки сменить концепцию аналогичного развлечения с героинями **Dead or Alive** на пляжный волейбол.







▲ **Microsoft** строила европейскую рекламную кампанию **Xbox** под лозунгом Play More. Дескать, жизнь коротка – играй больше! Именно этот короткий слоган фигурирует в запрещенном впоследствии телевизионном ролике (вы найдете его на нашем диске) и приводимых здесь печатных рекламах со странным скатом для серфинга, волосатым мылом и педальным оленем. Артхаус, однозначно.

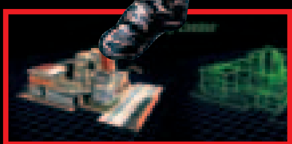


ХИТ

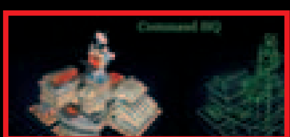
COMMAND & CONQUER: GENERALS



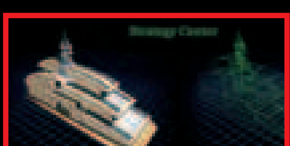
ПЛАТФОРМА: PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** EA Pacific/Westwood
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ **ОНЛАЙН:** http://generals.ea.com
ДАТА ВЫХОДА: 21 января 2002 года ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF11101













Советские ракеты всех буржуев в пыль сотрут! (с) одна советская панк-рок-группа.

Казалось бы, ситуация ясна: ниточка будет пополняться бусинками до тех пор, пока бусинки оправдывают себестоимость. Но сколько ниточке ни виться, конец уже виден. Точнее, не конец, а поворот. Причем поворот кардинальный, ведущий ко всему новому: от движка и графики до геймплея и сюжета. И имя сему повороту — Command & Conquer: Generals.

СООБРАЗИТЬ НА ТРОИХ

На наше усмотрение предоставлена альтернативная Земля с альтернативным будущим. Действие разворачивается в 2020-м или около того году. После того, как силы некой Глобальной Независимой Армии вторглись на территорию Китая, произошла серьезная стычка в девяти миссиях, после которых GLA пришлось отступить вглубь Азии и осесть на землях Пакистана, Афганистана, Узбекистана и Казахстана. Так кончается первый эпизод и начинается второй. Америка, как уже было сказано, врывается на территории Китая и оттуда разворачивает девятиуровневые действия, добивая террористическую заразу в стране кофе и гашиша. Чем кончается дело — пока остается на совести сценаристов, но в конце мы будем девять сражений подряд отвоевывать за GLA святое право на джихад — это уж точно.

Таким образом, каждая из трех сторон оказывается то союзником одной, то другой, то остается сама за себя. Правда, дипломатия зависит не от нас, а от сюжета. Дело в том, что дабы избежать путаницы, характерной для всей серии C&C (кто победил в TS — NOD или GDI?), было твердо решено склеить сюжетную линию воедино, вроде того, как это сделано в StarCraft. То есть с самого начала мы можем проходить за любую из сторон, но рекомендуется играть именно в том порядке, который нам предложат разработчики (Китай — Америка — GLA). Потому что полное удовольствие от игры можно получить, лишь пройдя ее за все три стороны поочередно, следуя сюжету. Это, кстати, дает

Если проследить историю сериала Command & Conquer, то можно заметить, что за одну-единственную пятилетку кудесники из Западного Леса создали этакую ниточку, на которую нанизаны бусинки побольше (C&C, RA, TS, RA2) и поменьше (многочисленнейшие римейки и add-on'ы). В последнее время ниточка прогнулась под тяжестью обвинений в клонопроизводстве и прочих смертных грехах. Но, тем не менее, фанаты, не жалеющие заработанные потом, кровью (и фразой «Пап, дай денег на игрушку!») свободноконвертируемые дензнаки с криками радости встречают каждую новую игру серии.

ХИТ?

абсолютно легальный повод сделать продолжение Generals ровно в соответствии с единственной концовкой игры.

ЦЫЦ, ГЕНЕРАЛЫ!

А собственно, откуда взялось это название — Generals? «Красная угроза» — понятно, «Тибериумное солнце» — ну так, со скрипом. А что это за Генералы несчастных карьеров? А это, отвечают разработчики в лице Марка Скаггса, наше личное ноу-хау. Генералы. Ах, генералы...

С самого начала в головах разработчиков витала идея введения в игру генералов. Этаких супергероев с различными способностями. Если бы одного такого товарища убили на поле боя, пришлось бы проходить миссию заново. Впрочем, таковы были лишь наброски, сильно похожие на оригинальный мультиплейерный режим Red Alert 2 (у каждой страны — свой уникальный юнит или здание). Окончательная же версия C&C: Generals заключается в следующем: перед началом уровня вы можете выбрать одного из трех офицеров (не факт, что по званию они именно генералы). Каждый из офицеров обладает набором специфических функций — это, как правило, одна-две положительных черты и одна-две отрицательных. Генералы не бегают по полю, они просто есть и все. И они дают как плюсы, так и минусы. Это называется не бонус, это называется баланс.

На данный момент известно, что у каждой из сторон будет по три генерала с оригинальными характеристиками, но на миссию можно будет выбрать только одного из них. Мне удалось выцепить полные характеристики лишь американских генералов, но, полагаю, они обрисуют примерную картину предстоящих комбинаций, выгодных тактик да и просто дадут пищу для размышления.

NATO Tank. Офицер-танкист. Не знаю, как у него с ростом, но в такого парня и без того влюбиться нетрудно. Судите сами: вся наземная техника получает дополнительные преимущества вроде удешевления стоимости некоторых машинок (к примеру, Supply Trucks) и обретения танками гордого звания ветерана. При этом еще дадут бонусы, дающие возможность восстановления разбитой техники, ускорения, навешивания дополнительной брони и так далее. Но самое главное и в самом прямом смысле эксклюзивное — это танк Leopard. Он будет не шибко дорогим средним танком, но построить его с другими генералами вы не сможете.

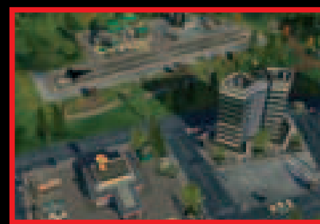
US Air Force. С этим командиром вы сможете атаковать наземные цели аж двумя дополнительными видами оружия. Во-первых, это истребитель типа Stealth со встроенной противорадарной системой, позволяющей ему проникать на базу, не будучи обнаруженным (до того, как он начнет атаковать, конечно). Такому самолетику будет очень тяжело, потому что против вражеских воздушных сил он не потянет. Во-вторых, с этим генералом нас ждет самый натуральный B-52 по кличке «Выжженная земля». Кличка взялась неспроста — этот бомбардировщик совершает недетских размеров Bombs Away!, после которых разрушенным оказывается целый кусок ландшафта. Ну и, конечно, экономические бонусы: самолеты станут дешевле и круче, танки — дороже. Кстати,

ОБ АВТОРЕ

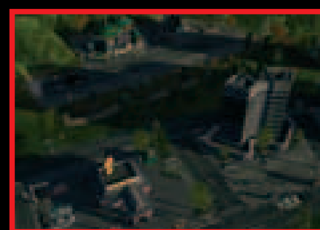
Внимание! Внимание! Говорит Информбюро «Страны»: Не последний «игроманец», зам. глав. редактора «Мании», небезызвестный Святослав Торик перешел в «СИ». Святослав был принят радушно, напоен горячим молоком и немедленно записан в команду. На извилистом и тернистом пути Торика работа в журналах «Навигатор игрового мира», «Хакер», «MegaGame», и когда-то он даже отметился в «Стране Игр» и «Стране PC Игр». Недаром говорится, что «игровой журнал не является таковым, пока в нем не поработал Святослав Торик»!



▲ В игре будет то, что называется Dog Fight. Это когда один самолет летит за другим и пускает ему под хвост ракеты. А тот увиливает, заходит сзади и пускает ему ракеты под хвост. Но первый не сдается, увиливает, заходит сзади...







▲ Видите полуденную тень позади торгового центра на самой верхней картинке? Так вот, это она сейчас полуденная. А в соответствии с такой функцией, как «смена времени суток»...

...через час игра будет выпихивать эту тень за монитор, попутно меняя источники освещения и яркость в сторону позднего вечера.





COMMAND & CONQUER: GENERALS



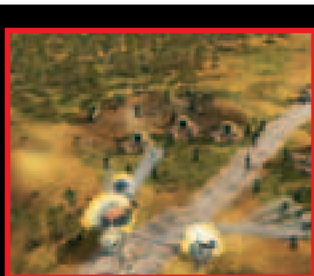
▶▲ Одно прямое попадание ракеты «земля–дамба», и большой привет. Наводнение со всеми вытекающими–растекающимися гарантировано.



▼ С помощью такого агрегата можно запросто творить терраформинг.



еще обещают, что можно будет неким образом угонять самолеты с базы противника (опять инженеров в здание загонять?).
Special Forces. Суровый спецназовец позволит задействовать в миссиях самых настоящих военных коммандос наподобие нашего любимого Ника Паркера, одной левой базукой расправляющегося с армиями врагов. Правда, это будет скорее подобие безымянного парня из Command & Conquer, от которого нам на память останутся винтовка с оптическим прицелом и фразы вроде «Ha-ha-ha!», «I`ve got a present for ya!». Но пластиковую взрывчатку запретили.
Помимо этого, можно будет вызывать десант (вроде советских парашютистов из Red Alert), а также отключать энергоснабжение на вражеской базе. Полагаю, вы все прекрасно помните ту замечательную бяку, связанную с проникновением на базу, охраняемую Obelisk of NOD?
Из экономических бонусов и санкций известно, что пехота у генерала подешевеет, а вот цена оборонительных турелей серьезно возрастет.
О китайских и террористических офицерах известно только вкратце. Потомки Сан-Цзу смогут предоставить своему командиру один из трех вариантов ведения боя: возможность использовать артиллерию, повышать защиту базы или хакерским образом взламывать вражеский информационный центр. У арабов в свою очередь будут такие альтернативы, предоставляемые генералами: способность прятаться в землю а-ля зерги, противопехотное биологическое оружие или целый набор бонусов: повышенная скорость, улучшенное здоровье и даже регенерация всех юнитов.
Тем не менее, обычные герои, которые на самом деле юниты с улучшенными характеристиками, останутся. Они будут играть свою роль точно так же, как и в прошлых сериях. Вперед, Таня!





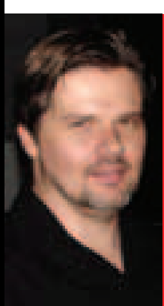






◀▲ Бои будут проходить не только на открытой местности, но и в деревнях, селах, колхозах и дачных поселках. А в перерывах между стачками ваши солдаты будут бегать в местное сельпо за рисовой водкой.

ИМЕНА, ИМЕНА



Нового демиурга вселенной C&C зовут Марк Скаггс. В 1993 году он основал фирму Tetragon, явившую на свет игру Gridders для приставки 3DO. Затем был ряд проектов вроде Nanotek Warrior для PlayStation. Но упомянутая выше игра разошлась столь мизерным тиражом, что компании пришлось развалиться. Что же до Марка, то он в свое время предлагал проект FPS по вселенной C&C в Westwood и позже перешел туда работать.

КИТАЙЦАМ — КИТАЙЦЕВО

Впрочем, баланс создается не одними только генералами. Во всех

играх ниточки C&C у каждой стороны были свои уникальные юниты, обладающие сбалансированным набором характеристик. Исключение составляли только «Мамонты» обоих вариантов, у которых минус заключался лишь в невысокой скорости. В «Генералах» каждая сторона будет серьезно разниться. В чем это будет заключаться? Представьте себе следующее...

Америка обладает оружием массового поражения и лучшими в мире военными разработками, вследствие чего экипировка каждой единицы техники обходится ей в серьезную сумму. Но зато каждый человек — это Сила. У США ожидаются такие суровые игрушки, как Crusader Tank с вертикальным взлетом, уже упоминавшийся Leopard Tank с пушкой и пулеметом, старый добрый Humvee с возможным апгрейдом в Medical Humvee, POW (Prisoner of War) Truck, перевозящий пленных (да, будет и такая фишка), ну и, наконец, ракетоноситель и ракетозапускатель Tomahawk Missile Launcher. Из воздушных юнитов ожидаются следующие наименования. Aurora Strike Fighter — смесь истребителя с бомбардировщиком. Будучи заряженным одним фугасом, он быстро-быстро летит к цели и сбрасывает на нее бомбу. Но почему-то после сброса самолет начинает притормаживать, и он может круто влететь под обстрел. F-22 Raptor — истребитель, предназначенный только для уничтожения воздушных целей. Используется в качестве поддержки бомбардировщиков. B-52 Bomber — информации об этом бомбардировщике очень мало. По некоторым сведениям это будет нечто вроде орнитоптера из Dune 2. Вы строите самолет, запускаете его, он летит к заданной точке, сбрасывает там бомбы и улетает восвояси (или его сбивают). Также будет еще два вертолета: атакующий Команч и Чинук, изображающий роль харвестера (об этом ниже).

Китай, занимавшийся как политическим, так и индустриальным развитием, не обладает суперсерьезными технологиями, но в то же время бойцы хорошо натасканы на врага, поэтому Китай не только опирается на живую силу, но и не отказывается от техники. Вот вам образцы: Overlord Tank — огромная и тормозная махина со сдвоенной пушкой; Dragon Tank — старый добрый Flame Tank, выплевывающий в пехоту жидкий огонь из двух сопел; Troop Crawler — он и швец, и жнец, и БМП, и лечащая машина, способная выдерживать до 20 пехотинцев внутри себя. Но самым главным и опасным суперюнитом Китайской Народной Республики является... Hacker. Простой китайский программист, способный забраться во вражеский информационный комплекс (как инженер из C&C или шпион из Red Alert) и, во-первых, захватить под свой контроль вражеские машины (ненадолго, правда), вырубить электричество на базе или, что более привлекательно, просто украсть некое количество кредитов через Интернет. Остается воздух. Тут все просто. Вы когда-нибудь видели агитационный... дирижабль? Летит такая огромная дура и изо всех мегафонных стволов подбадривает доблестных китайских пехотинцев, которые от такого политруководства становятся еще более доблестными. Также у наших узкоглазых собратьев будет самый натуральный МиГ, но его функции пока держатся в секрете.

GLA, будучи всего лишь огромным табуном фанатиков-моджахедов, использует в основном людей. Причем использует их так, что мама-не-горюй: люди собирают металлолом (Labor Unit), продают оружие (Black Marketeers), взрывают технику ракетами (Rocket Troopers), толпой набегают на средневооруженного врага (Angry Mob), гоняют на автомобилях (Technical). Есть и техника: Quad Cannon, наносящая урон как наземным, так и летающим юнитам, Missile Buggy, напоминающая Recon Bike из оригинального C&C (стреляет ракетами, плюс очень быстр) и Car Bomber, из названия которого понятно, что это машина-смертник, идеально подходящая для быстрого разруше-

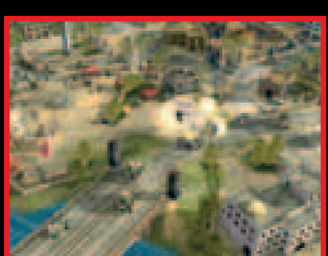


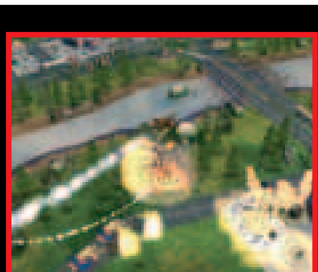
Самолет-бомбардировщик B52 бомбит мост. Фу, скажете вы, какая банальная подпись к картинке! Да. А вы обратили внимание, что B52 не просто так бомбит мост? Что мост, собственно, накроется большим алюминиевым фугасом и даст американцам тактическое преимущество в грядущей битве?

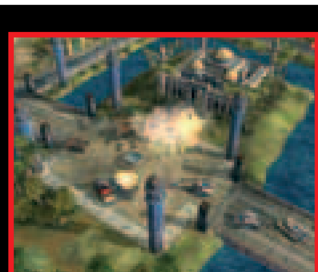


КОГДА МНОГО ИГРОКОВ

Про мультиплейер известно очень немного. Игра будет поддерживать до восьми игроков, а доступных режимов заявлено даже меньше, чем в Red Alert 2. Резонным показалось объяснение Скаггса: геймеры все равно играют в какие-то основные режимы, так что мы лучше как следует отработаем несколько режимов, дабы, как говорил классик, было «лучше меньше да лучше». Также подправили мультиплейерный интерфейс, чтобы игроки смогли начать игру менее, чем за 30 секунд. Ну а если кому-то не хватает стандартных режимов, то они с легкостью смогут создать свой мод. Редактор уровней выйдет даже раньше, чем сама игра.







Мосты были, остаются и будут ключевыми объектами. Кто мост держит, тот его и танцует.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВИДОВ

Движок C&C: Generals возник не на пустом месте. В Сети ходит полулегендарная история про то, как боссы EA внезапно назначили проверку в студии Марка Скаггса, мол, как там их суперсекретный проект поживает? Марк быстро собрал команду и дал им задание слегка переработать движок C&C: Renegade так, чтобы он выглядел как RTS. Ребята вытащили модели из Red Alert 2 (формат моделей использовался один и тот же) и сделали играбельный уровень. Удивительно, но это дело успешно прокатило. С тех пор Generals делается на серьезно переработанном движке Renegade, который теперь называется по-другому — SAGE.









Вот это вот здание, напоминающее одну из Газпромовских высоток в Черемушках, абсолютно спокойно взрывается. Были разговоры и о том, что пехоту можно будет засадить в здания (как в RA2) — сколько же в таком случае народу можно в такой супермаркет загнать и взорвать?..

ния вражеской базы при средней степени защиты последней. Самолетов, вертолетов и иных дирижаблей у Глобальной Независимой Армии не будет.

ПОСТАВИМ МЫ ПАЛАТКИ НА РИСОВЫЕ ГРЯДКИ

Второй обязательный пункт сегодняшней программы — здания. Но для начала проведу маленький экскурс в экономику и строительство C&C: Generals.

Так как дело происходит не во вселенной C&C, то не ждите руду и тибериум. Отныне миром правят supply depots. Они раскиданы по карте в вольном порядке, не имеют дурной привычки заканчиваться и все, что вам нужно — это отправить соответствующий юнит (США — вертолет Чинук, Китай — грузовик, GLA — рабочий), который подберет максимально для себя возможное количество ресурсов и оттащит их на базу. Существует и альтернативный источник ресурсов, помогающий в случае, когда нет доступа к Supply Depots. Американцы могут построить Resource Dump, куда ресурсы будут доставляться внешними источниками, китайцам поможет бравый парень по имени Hacker, а GLA будут продавать оружие на черном рынке. Но такой источник слишком слаб, чтобы служить основным; он предназначен для того, чтобы собрать силы и отбить себе хотя бы одну точку с ресурсами.

Строительство наконец-то освободилось от обязательства «строить только рядом с другим зданием или забором». Теперь не надо «тащить» заборы от своей базы до узкого прохода на базу противника и ставить там турели с обелисками. Ныне у нас в подчинении мистер Бульдозер. Он с удовольствием отстроит вам любое здание, было бы достаточно площади и ровный ландшафт. Помните, что без него — аки без рук или пеонов в том же Крафте. Итак, что он может строить?

Американцы. Command Center —



самое главное здание, через которое можно проводить апгрейды, производить некоторых юнитов и так далее. Barracks — от слова пехота. War Factory — машинки и машинки. Power Plant — электричество по-любому. Resource Depot — раньше это называлось Tiberium Refinery. Resource Dump — для сбора гуманитарной помощи. Detention Camp — тут держат военнопленных. Чем больше у вас военнопленных, тем слабее у врага мораль и, соответственно, характеристики юнитов. Strategy Center — здание для изобретения новых юнитов.

Китайцы. Все то же, что и у американцев, вплоть до Resource Depot. А вот дальше начинается следующее. Propaganda Tower — стационарный Propaganda Blimp, повышающий мораль своих и понижающий мораль чужих. Bunker — ровно то же самое, что и бункер из «Старкрафта», и бункер из Red Alert 2: Yuri's Revenge. Nuke Silo — помните, в Red Alert 1 и 2 была такая штука, как ядерная ракета? Вот она и вернулась, встречайте.

Глобально-независимые. Опять же, все основные здания плюс GLA Tunnels — позволяют строить туннели, в которых могут спрятаться воины Аллаха. Stinger Site — учитывая, что у самих арабов аэротехники нет, то им остается ее только сбивать. Barricade — обычные баррикады, которые дымят покрышками и мешают пробраться к базе террористов.

Это, конечно же, не все здания — только заявленные.

В заключение остается лишь порекомендовать вам прочитать врезки, на которых расписана вся сопутствующая игре информация. Местами важная и полезная.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@VOXNET.RU

МЕЖДУЛИЧЬЕ

Интерфейс в этом C&C кардинально отличается от других. Один из дизайнеров проекта, Тодд Оуэнс, сказал, что горизонтальный интерфейс а-ля StarCraft будет выносить гораздо больше информации, чем тянущаяся еще с первого C&C вертикальная полоса меню покупок. Так что привыкайте к системе крафтов: кликнул на здание, выбрал юнит, выбрал количество юнитов. Впрочем, оно и правильно — для такой масштабной игры, как C&C: Generals было бы неправильно делать старый интерфейс.


SAMSUNG
IT-компания №1 в мире
по рейтингу "Business Week"
с 1 июля по 1 октября
Покупателю принтера SAMSUNG телефон в подарок
товар сертифицирован
Москва Олди 232 3009, 105 0700; Роско 795 0400; Радом 232 2237; VIST 159 4001; Элси 777 9779; Лизард 490 6536; АЗТ Бизнес-Трейд 742 8355; Белый ветер 730 3030; POLARIS 755 5557; Ф Центр 472 6401; NIX 216 7001, 974 3333; Техмаркет 363 9333; Электроника 158 2641; СпортМастер 935 3852; CITILINK 745 2999; Деникин 787 4999; Almer 207 7335; Desten Computers 195 0239; Регард Тур 912 4224; Сетевая Лаборатория 784 6490; Электрон-Сервис 737 4499; Санкт Петербург (812) Компьютерная служба 320 8080; АСКоД 325 1555; Компьютерный Мир 303 9047; Компьютер Центр "КЕЙ" 325 3215; RAMEC 327 8315; IVC 346 8636; CONCOM 320 9080; Мир Техники 393 5566; Алкор 542 5440; Ладога 325 8202; DISPLAY GROUP 273 2263; Альтернативные Системы 554 3484; Рик 325 3535; Рик 327 3410; Новосибирск (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Криста 96 5147; Телетон 72 5550; Астрахань (8512) Гранд-Сервис 39 6046; Мурманск (8152) ОТС 45 7355; Ростов на Дону (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 65 65; Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные Системы 55 9994; Окей 60 1144; Сочи (8622) Юпитер-Юг 99 8789; Владос 92 2291; Новороссийск (27) Владос 22 6442; Нижний Новгород (8312) Апрель-Сервис 34 3635; ЭВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868; Техно-групп 77 6552; Клосс 59 9821; Челябинск (3512) EMS 60 2057; Медиком 60 5762; Форт Электроникс 33 5577; Оренбург (3532) Мехатроника 78 0757; Иркутск (3952) Анком 51 0510, Комтек 25 8338; Омск (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; Томск (3822) Intant 56 0056; ЭлексКом 65 7260; Ижевск (3412) Элми 43 2026; Тула (0872) Вист 30 5100; Калуга (0842) Вист-Ока 55 8585; Рязань (0912) Комис 24 1070; Казань (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; Кемерово (3842) ККЦ 36 0303; Самара (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Тахт-Софт 99 35 75; Тольятти (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; Тюмень (3452) Комптех 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Империя 53 4222; Ю. Сахалинск (42422) СахИнфо 33 605; Хабаровск (4212) Амур 376587, Конком 32 7580; Находка (4236) EPSI 64 6680; Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055; Влад-техно 26 8187; Саранск (8342) Фарго 17 0858; Ставрополь (8652) Инфо 77 7777; Владимир (0922) Конт 32 6080; Орел (0862) Трио 42 5004; Пенза (8412) РКЦ 66 4121; Пермь (3422) ИВС 19 6500; НПО Индукция 33 1086; Новокузнецк (8343) ККЦ 39 0079; Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер Трейд 38 1000; Армавир (237) Владос 5 9910; Липецк (0742) Регард Тур 48 5285
Для получения дополнительной информации www.samsungelectronics.ru

ХИТ?

GOTHIC II

ГОТИКА II





■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** JoWood ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Piranha Bytes ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.gothic2.com ■ **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2002 года (PC) ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF11534

Хотя многим игра поначалу казалась весьма средненькой, через пару дней, проведенных перед монитором, немало игроков начали считать ее чуть ли не лучшей RPG всех времен. Таких людей оказалось настолько много,что разработчикам пришлось собрать мозги в кулак и начать думать над созданием сиквела. Изначально его в планах не было – никто не думал, что это будет коммерчески выгодно. Но судьба распорядилась иначе. И вот уже совсем скоро мы сможем увидеть продолжение великолепной «Готики».



Геометрия лица при таком ракурсе вызывает противоречивые ощущения.

ГОТИЧЕСКИЕ СКАЗКИ

Руководители Piranha Bytes считают, что главное в хорошей ролевой игре – это история. Поэтому к работе над сюжетом они подошли со всей подобающей серьезностью. Для начала были созданы два огромных списка того, что должно быть в игре. В первый разработчики включили все то, что сами хотели бы видеть в новой «Готике». Второй же целиком состоял из просьб и предложений фанатов первой части. Оказалось, что девелоперы и игроки хотели, в общем-то, одного и того же, а значит, работа уже шла в верном направлении.

Успех оригинальной «Готики» буквально ошарашил разработчиков из Piranha Bytes. Ребята вернулись из отпуска, а им на голову свалились тысячи писем с благодарностями от игроков и сотни хвалебных рецензий журналистов. Назвать успех «Готики» легко прогнозируемым нельзя, потому что для разработчиков это был первый проект таких масштабов. Именно по этой причине работа над ним затянулась аж на три года. И заканчивать ее пришлось второпях, потому что дальнейшая задержка релиза грозила серьезными финансовыми неприятностями.

ХИТ?



Ее раздирали междоусобные войны и восстания отказывавшихся платить налоги жителей. Армия становилась все слабее, проигрывая одну битву за другой. Полчища орков беспрестанно осаждали королевство. Зеленые дикари захватывали земли, не встречая практически никакого сопротивления. Если не случится чуда, империя падет под их ударами. Король понимал, что спасение может прийти лишь из Khorinis'a. Тогда Rhobar призвал одного из своих полководцев и велел тому отправиться в бывшую колонию для заключенных. Цель похода – любой ценой добыть руду и тем самым, возможно, спасти королевство.

RPG ГОДА!!!

По версии сайта RPGDot «Готика II» стала лучшей фэнтезийной RPG на E3 2002. Весьма лестный отзыв, если принять во внимание, что именно фэнтезийных ролевых игр на PC выходит больше всего. Кстати, в этой номинации творение Piranha Bytes обошло не кого-нибудь, а Icewind Dale II и Divine Divinity.

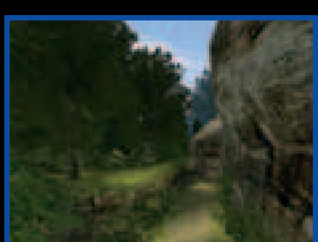


Все действия, кроме сражений, выполняются одним кликом мышки.

Khorinis некогда был местом сродним урановым рудникам, куда ссылали заключенных с целью эксплуатации. Сбежать им не давала магическая сфера, выйти за пределы которой не могло ни одно живое существо. Но однажды появился человек, сумевший ее разрушить (произошло это аккурат в конце первой «Готики»). И все отбросы общества, доселе не угрожавшие мирным жителям,



Все деревья (и даже листья на них) будут раскачиваться на ветру.



Империя короля Rhobar'a была построена благодаря добыче магической руды. Ее постоянный приток давал государству богатство, мощь и внутреннюю стабильность. Но после того как магический купол, удерживавший заключенных на рудниках Khorinis'a, был разрушен, поток бесценного сырья иссяк. Империя оказалась на грани гибели.

▶ По духу мир «Готики II» ближе к настоящему средне-вековью, чем к фэнтези.

оказались на свободе. Близлежащие поселения не были готовы к нападению. Все слишком привыкли полагаться на защиту сферы. В городах даже не было должным образом экипированных стражников. В результате на Khorinis'е начался полнейший хаос. Гражданская война. Есть и еще одно обстоятельство, о котором пока не знают жители колонии. Некогда поверженное зло снова поднимает голову. Над миром нависла смертельная угроза.







СТАРАЯ «ГОТИКА» НА НОВЫЙ ЛАД

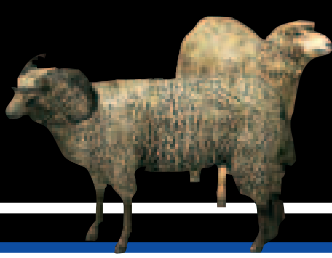
Главным героем игры станет уже знакомый нам безымянный герой. И хотя он так и останется безымянным, кое-какие детали его биографии (в том числе и те, что касаются жизни до событий первой «Готики») станут доступны. Для «Готики» никогда не была характерная традиционная для большинства RPG приверженность к большому количеству цифр, статистики, параметров, умений и т.д. Поэтому во второй части игры генерация персонажа будет происходить прямо на ходу (как и раньше). То есть нам придется найти людей, которые смогут обучить нужным навыкам. Классов на выбор представлено всего три: Mage, Paladin и Dragon Slayer. Для избалованных AD&D геймеров это может показаться недостаточным, но, согласитесь, три класса все же лучше, чем один. Mage, ясное дело, специализируется на использовании магии. Dragon Slayer – мощный боец, не способный использовать магические руны и вынужденный ограничиться свитками. Paladin – золотая середина, умеющий как махать мечом, так и колдовать.

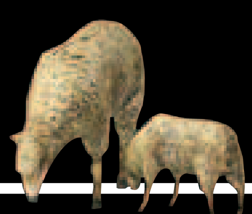
От выбора класса героя будет зависеть развитие сюжета. Концовка, правда, предусмотрена для всех одна, однако финальный ролик для каждого из трех «видов» главгероя будет свой. Вообще, разработчики в первую очередь делают ставку

▲ Судя по всему, поговорить по душам можно будет с любым NPC.

СФЕРА ОСТАЛАСЬ В ПРОШЛОМ

Вопрос о размерах игрового мира – один из ключевых для любой RPG. В этом плане первая «Готика» могла разочаровать многих игроков просто потому, что граница доступного для изучения пространства – огромная магическая сфера – постоянно маячила перед глазами. Мир «Готики II» будет гораздо больше (примерно втрое), чем в оригинальной игре. Ограничен он лишь естественными преградами вроде скал и моря. При этом в море можно будет плавать, удаляясь на весьма значительное расстояние от берега. Правда, скорее всего, результатом такого мероприятия станет попадание на обед к какой-нибудь морской зверюге. Но свобода выбора важнее таких мелочей.





ПОЛОВОЙ ВОПРОС

В одном из интервью разработчиков спросили, будут ли женщины во второй «Готике» играть более значительную роль, чем в первой части. Их ответ: «Да, в игре будет много женских персонажей. На сей раз дамы смогут делать больше, чем просто мыть полы. Если быть более точным, женщины будут делать все то же самое, что и мужчины. Так что за исключением внешности никаких различий между полами больше нет».

именно на нелинейность. Их цель – сделать мир «Готики II» не то чтобы реалистичным, но хотя бы правдоподобным. А это подразумевает наличие большой степени свободы. Именно для этого серьезнейшей переработке подверглась система искусственного интеллекта. Создатели игры скромно заявляют, что ни в одной из ныне существующих компьютерных ролевых игр, NPC не ведут себя так правдоподобно. На реакцию собеседника будет влиять не только наша репутация вообще, но также каждый ранее совершенный поступок, относящийся лично к оппоненту. Если мы когда-то ему здорово нагрубили или ограбили, или попытались напасть, то на получение квеста от него (и уж тем более на помощь) можно не рассчитывать. NPC все помнят и не прощают обид. Кстати, на их поведение будет влиять даже то, где происходит разговор. В игре есть такое понятие, как room class. Помещения бывают частные, общественные и ничейные. Поэтому, вламываясь в чужой дом, лучше не рассчитывайте на радушный прием хозяина. Разработчики также доработали и систему распространения слухов среди людей в городе. Теперь каждый наш проступок не останется незамеченным. То, что в первой части легко сходило с рук, теперь будет иметь самые серьезные последствия.

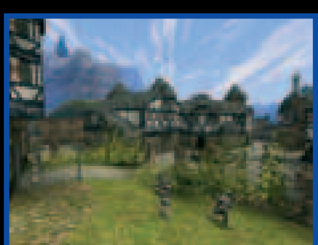




Устроить привал под открытым небом не получится. Отдыхать можно только там, где есть кровать.

Однако не разговорами едиными жив наш герой. Adventuring – это замечательное понятие, ради которого мы и играем в RPG. Начну с приятного сюрприза. Класс Dragon Slayer носит такое название не просто так. В игре будут драконы! Огнедышащие, огромные и... злые. При этом в «Готике II» не будет летающих монстров. Значит, дракончики будут сидеть в своих пещерах и рычать на проходящих мимо, не показывая носа на улицу. Некоторые NPC захотят помочь нам сражаться с монстрами, однако они присоединятся лишь на время. И, скорее всего, долго они все равно не протянут, потому что ни экипировать, ни тренировать напарников нельзя.

Со времен первой «Готики» по ряду политических и экономических причин в уже знакомом нам мире все изрядно подорожало. При этом обошедшееся весьма недешево оружие мы даже не сможем улучшать. Зато никто не запрещает создать свое собственное. Герой научится не только ковать мечи и топоры, но и создавать магические руны. Для этого сначала придется овладеть секретом данного искусства. Потом добыть необходимые материалы. Наконец, нам потребуется некое магическое приспособление для завершения ритуала. Штатных же заклинаний будет 47 штук. В их число войдут как уже виденные нами, так и новые spell'ы. Разработчики особо выделяют среди них заклинание, позволяющее герою превратиться в овцу. Видимо, маскировки для.





Система освещения особой доработке подвергнута не была. Однако в помещениях игра света и тени и без того смотрится впечатляюще.

КРАСОТА ТРЕБУЕТ

Движок в игре используется прежний, только доведенный до ума. В основном, все улучшения касаются уровня детализации (взгляните на скриншоты!) и эффективности использования возможностей железа. В нагрузку ко всему этому идут очень полезные эффекты вроде развевающихся на ветру листьев, качающейся травы, деревьев, снега и дождя, повинующихся ветру воздушных масс, и т. д. Вдобавок ко всему слегка уменьшено время загрузки локаций. Но! Вы только послушайте этих разработчиков: они с гордостью заявляют, что игра не будет требовать наличия в компьютере 512 MB оперативной памяти. Да уж, весьма великодушно. Но даже 256 MB RAM (а именно столько сейчас требует игра) пока еще многовато. Кроме того, понадобится PIII 800 и видеокарта с 32 MB памяти на борту. Правда, эту информацию сами разработчики просят не считать окончательной. Все еще может измениться к лучшему. И все же не хотелось бы получить еще один требовательный Morrowind.

Сейчас упорно ходят слухи о том, что «Готика II» может появиться и на Xbox. Ни дата выхода, ни издатель на этой платформе пока не известны. Однако, как показывает практика, если такие слухи появляются, обычно они оказываются небезосновательными. Правда, если игра действительно выйдет на консоли от Microsoft, то вряд ли ей светит хитовый статус – не тот менталитет аудитории. Что же касается PC-версии, то над ее русским вариантом сейчас трудятся сотрудники компании «Акелла», только что закончившие работы над Morrowind. Так что «Готика II» в надежных руках.

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU

ДЕМИУРГИ II



■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** TBS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nival Interactive
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.etherlords.com/flash/rus/news/ether.php
■ **ДАТА ВЫХОДА:** январь 2003 года ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12357

Вот что получилось из «японцев» (*см. эскиз на следующем развороте*). Теперь они гораздо больше похожи на самураев с масками тотемных животных (здесь это – кабан). Даже анимации у них из японской борьбы.



На таком корабле герой сможет плавать от пристани к пристани. Захватив маяк виталов, можно передвигаться по воде быстрее. Правее – поселение виталов (в таких поселениях встречаются NPC, которые охотно делятся полезными сведениями). Левее на берегу – форт виталов с сидящим внутри героем.

Остров с пристанью, телепортом и маяком, которую рьяно охраняют два элементаля.





Для возвращения такого создания в обычное измерение нужно пожертвовать другим созданием. Представитель группы, которую мы пока условно называем «индейцами». Особенность группы – способность перемещать обычных монстров в свое измерение, а хозяину за это приносить дополнительный эфир или, скажем, заклинание.

Вооружившись диктофоном и камерой, главВред и ваш покорный слуга нанесли дружеский визит в «Нивал» – для «Страны Игр» открыты любые двери. Долгих полтора часа мы изящно и, не побоюсь этого слова, изощренно пытали интересующими нас вопросами менеджера проекта Олега Белайчука (regards!) и PR-менеджера компании Елену Чуракову (respects!). Все, что нам удалось узнать о «**Демиургах II**», можно охарактеризовать одним единственным словом – эксклюзив. Он перед вами.

КИНЕТЫ. ДВИЖЕНИЕ

Несмотря на все прелести «Демиургов», игру вряд ли можно назвать идеальной. Но никто не стоит на месте. Создатели заново пересмотрели все (ВСЕ!) аспекты геймплея и переработали их, сохранив обаяние игрового процесса и избавившись от всяких ненужных мелочей, которые в совокупности только перегружали и портили игру.

? Какую роль в разработке «**Демиургов II**» играет feedback от поклонников первой части, и какие пожелания игроков вы взяли себе на заметку?

Олег Белайчук: *Когда мы сравнили feedback от игроков, отзывы прессы и наши собственные идеи по дальнейшему развитию игры, мы обнаружили почти полное совпадение мнений всех трех сторон. В первую очередь мы усилили тактическую часть в одиночном и многопользовательском режиме и полностью изменили стратегический режим, сильно упростив интерфейс и усилив ролевой элемент. Например, мы устранили ненужные сложности в системе «зарядки» заклинаний рунами, ввели inventory для героя, благодаря которому можно поменять заклинания в книге в любой момент, – эти идеи активно высказывались на форумах.*

Что тут сказать? Создатели пошли верным путем упрощения игрового процесса, не забывая при этом акцентировать внимание на тех вещах, которые больше всего интересны игрокам.

Олег Белайчук: *Отзывы игроков укрепили нас во мнении, что действие должно разворачиваться вокруг главного героя, накапливающего опыт от миссии к миссии, а стратегический многопользовательский режим лучше не делать, сконцентрировавшись на развитии серверного обеспечения многопользовательской дуэли. Устранение сложностей, накладывавшихся стратегическим многопользовательским режимом, позволило снять ограничение количества действий за один ход, что опять-таки соответствовало желаниям игроков. Вообще, можно смело сказать, что все нововведения и изменения второй части «Демиургов» основаны на отзывах игроков, и практически все принципиальные пожелания нам удалось учесть.*

Ура! Они нас слышат!!! Мы не одиноки во Вселенной...

ВИТАЛЫ. ЖИЗНЬ

Несмотря на то, что детально проработанная вселенная хвасталась небывалой оригинальностью, сю-

Ни для кого уже не секрет, что в недрах Nival Interactive ведется разработка сиквела к не нуждающимся в представлении «Демиургам». Только вот создатели с неохотой расстаются со всеми готовящимися сюрпризами, и внятной информации о проекте днем с огнем не сыскать.

ХИТ?



▲ На переднем плане – телепорт (передающая часть), благодаря ему можно мгновенно перемещаться на большие расстояния. Правее – «глаз», позволяющий увидеть участок карты, который находится вне поля зрения героя. Он активируется дистанционно с помощью специального объекта. Справа – поселение хаотов.

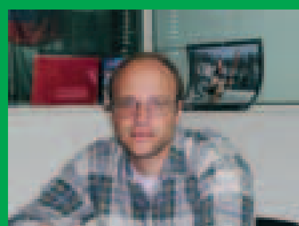
жет в первой части ограничивался, грубо говоря, лишь завязкой. Одно из основных отличий «**Демиургов II**» от предшественницы – наличие продуманной сюжетной линии. Так что, если ранее нам приходилось иметь дело с набором не связанных крепкой нитью повествования карт, теперь игровая вселенная предстанет перед нами во всей своей исторической красе.

Что интересно, кампании в игре охватывают различные временные отрезки таким образом, что нам невольно придется делать различные открытия по ходу продвижения по сюжету.

В самом начале нам предлагают выбрать расу, за которую мы собираемся играть: Хаотов или Виталов. После того, как первая кампания будет пройдена, нам предстоит попробовать себя в качестве предводителя Кинетов или Синтетов, причем нам опять позволят сделать выбор. И вот здесь мы сможем уже оценить происходящие события в совсем иной перспективе, а заодно (*см. схему*) узнать, с чего все началось. Последняя же, третья кампания порадует нас возможностью взглянуть на мир с позиции небезызвестной Диаманды, играющей ключевую роль в новом сюжете. Создатели собираются обыгрывать индивидуальные особенности каждой расы, учитывая различия в мировоззрении каждой. Таким образом, то, что казалось незыблемой истиной в одной кампании, может быть запросто сведено до абсурда в другой. Более того, казалось бы, необоснованное поведение противников найдет себе объяснение в игре за них самих. Так что готовьтесь к неожиданным сюжетным поворотам, противоречию различных гипотез, интригам и прочим приятным сюрпризам.

ГОЙ ЕСИ, ПРАВОСЛАВНЫЕ!

В процессе работы над игрой зачастую возникают забавные ситуации, которые впоследствии приятно вспоминать. Не могли бы вы поделиться с нами своими так называемыми «легендами», связанными с разработкой «Демиургов II»?



Олег Белайчук: ***Ну, знаете... Мы еще альфа-версию не собрали, а вы уже хотите легенд! Вот заработают у нас скрипты — наверняка будет масса забавных ситуаций. А сейчас могу привести отрывок Предания о Наваждении – повествования из жизни хаотов – который живо напомнил нам напряженные будни проекта перед сдачей очередного майлстоуна: «Подал конунг знак, и дюжина героев, схватив молодого Глаумара, опустила его в три котла с ледяной водой, чтобы остудить пыл героя. Первый котел разлетелся вдребезги, но ни капли воды не коснулось земли. Вся она обратилась в пар — так велик был пыл героя. Из второго котла вся вода вышла кипящей пеной, и ни капли воды не осталось в котле — велик был гнев героя. В третьем котле вода стала такой горячей, что даже хаот не мог бы окунуться в нее». Вот, практически так и живем. А вы говорите, «приятно вспоминать»... :))***

СИНТЕТЫ. СИНТЕЗ

Кардинальные изменения коснулись и стратегической или, ежели желаете, приключенческой составляющей игры.

Некоторые элементы геймплея значительно упрощены, взять хотя бы руны, с которыми в «Демиургах» приходилось особенно много возиться. Если помните, была необходимость часто возвращаться за новыми экземплярами, что особенно удручало, когда магические предметы расходовались на слабых и никчемных противников. Теперь руны не придется нигде искать – ими по умолчанию комплектуются заклинания. Кроме того, их количество зависит от скиллов героя. После окончания сражения руны имеют приятное свойство регенерироваться, что неимоверно облегчает судьбу играющего. Что касается заклинаний, то отныне с собой в рюкзачке можно носить колоду из полсотни карт, и при этом демонстративно перебирать «в руке» сразу пятнадцать экземпляров.

Лично мне наиболее интересной чертой показалась возможность конструирования артефактов. Отыскав один из таких магических предметов, мы не сможем использовать его прямо с ходу – сперва его требуется активировать. Для этого существуют так называемые рецепты



▲ Сюжетная линия разделена на пять временных отрезков. На схеме видно, какие из них охватывают разные кампании.



▲ Рядом с передающей частью телепорта хорошо видна приемная (слева) – чтобы воспользоваться телепортом, нужно разместиться между этих трех камней.



Это тоннель кинетов. Войдя в него, игрок попадает на новый подуровень.



На переднем плане – маяк синтетов, увеличивающий скорость перемещения по воде.

или, точнее сказать, магические ритуалы, которые необходимо исполнять прямо в пылу сражения. В основном, их действия направлены на принесение вреда играющему. Как вам, к примеру, такой рецепт: вызвать мощного монстра, а затем самому же уничтожить его? Но зато за все страдания, перенесенные в бою, вы получите заряженный артефакт. Его, правда, можно использовать только определенное количество раз. Любопытно еще то, что вы не всегда будете получать готовые рецепты, порой придется довольствоваться лишь двусмысленными намеками и создавать свои собственные, опираясь на действие имеющихся в распоряжении. Здесь, возможно, откроется широкое поле деятельности для любителей поэкспериментировать.

Под нашим управлением находится один единственный герой. Накопленный им опыт, а также все приобретенные скиллы и предметы переносятся вместе с ним из миссии в миссию. Таким образом, перед играющим постоянно открываются новые возможности. Например, раздобытые в одной из предыдущих миссий предметы могут помочь герою в новой местности. Кроме того, тщательное исследование карт в одной кампании весьма полезно для планирования своих действий в другой.

AI, как таковой, отсутствует, но карты изобилуют замысловатыми скриптами, которые заменяют искусственный интеллект и призваны всячески разнообразить игровой процесс. Кстати, именно с их помощью определяется поведение монстров, которые больше не топчутся на одном месте, а осваивают новые маршруты.

Любителям прокачивать персонажей придется столкнуться с некоторыми ограничениями. Каждый из трех видов ресурсов строго лимитирован, поскольку общая емкость шахт теперь конечна. Нельзя бесконечно прокачиваться на регенерящихся монстрах из пещер – их число также ограничено.

Однозначно приятное нововведение – использование action point'ов для передвижения, что должно на порядок повысить динамичность. Остается надеяться, что и остальные изменения пойдут игре на пользу. Хотя в их целесообразности можно даже не сомневаться, если вспомнить задачи, поставленные создателями.

ХАОТЫ. ХАОС

Почти без изменений остается лишь режим сражений, являвшийся в «Демиургах» наиболее самодостаточным. Тем не менее, ключевое слово здесь «почти». Создатели дополнили библиотеку спеллов десятками новых образцов. Также будьте готовы принять в свою команду пятнадцать новых созданий. Их насчитывается пять семейств – по три создания в каждом. Причем каждое семейство имеет свою характерную этническую окраску. Наиболее интересное свойство всех новых спеллов и монстров – они доступны для включения в колоду героя любой расы. Откуда появились в Мире Эфира спеллы со столь необычными свойствами, становится ясно лишь в последней кампании игры.

Не удивляйтесь, когда ваши действия на стратегической карте найдут свое отражение в каком-нибудь поединке с монстрами. Или даже наоборот, исход сражений может влиять на события в приключенческом режиме. Так, завалив в деревушке местного тотемного монстра, вы навлечете на себя гнев всего поселения. Придется быть крайне осторожным и внимательным, дабы избегать подобных инцидентов.

Плюс ко всему, ведется разработка мощной серверной части, необходимой для проведения дуэльных турниров. Ведь только грамотно созданный мультиплейерный режим может продлить жизнь любому достойному проекту, а заодно обеспечить ему выход на киберспортивную арену.



Набросок для представителя другой группы («японцы»). Выходят в нормальное измерение только за пожертвованное заклинание. Умеют поглощать вражеские спеллы.

ЛИЧНЫЕ ПРЕДПОЧТЕНИЯ

Интересно узнать о ваших личных игровых предпочтениях. Сможете назвать тех самых фаворитов, которые достойны первых мест в вашем персональном хит-параде?

Олег Белайчук: ***Множество компьютерных игр доставляет мне удовольствие, но лишь одна из них была заметной частью моей жизни – это Civilization I . С той поры главная моя игра — это сама жизнь. :)***

Александр Смирнов, заместитель руководителя проекта «Демиурги II»: ***Множество часов я провел за Ultima Underworld. А так же System Shock, Need for Speed: Porsche Unleashed, Doom и Unreal Tournament. Нельзя не назвать также первые три части UFO и Diablo I и II.***

...FROM THE OTHER SIDE

Общие особенности новых созданий: во-первых, отсутствие принадлежности к магии какого-либо цвета, и, во-вторых, способность перемещаться между двумя измерениями. Они сильнее обычных созданий. Способность существовать в двух измерениях дает преимущества (например, пока они в другом измерении, никакие обычные заклинания на них не действуют, а по-настоящему убиты они могут быть только в своем измерении), но и создает сложности (после атаки или блокирования эти монстры автоматически переходят в другое измерение и теряют способность к активным действиям). Чтобы использовать их для атаки, нужно чем-то пожертвовать.

ЭФИР. ПРОСТО ЭФИР

Движок «**Демиургов**», позволявший воспроизводить на экранах мониторов живописные ландшафты, детализированных созданий и вырисовывать завораживающие спецэффекты, и по сей день не вызывает нареканий. Как раз он и используется в сиквеле, только теперь вселенная станет заметно разнообразнее за счет новых существ и объектов (корабль, маяк, телепортер, тоннель, поселения).

Также отныне мы сможем проследить визуальные изменения героя, которые будут происходить с повышением его уровня. Так, для каждого персонажа созданы три модели, заметно отличающиеся друг от друга.

ХИТ?

Несомненно. Еще есть куча вещей, о которых хочется поведать, но на все уже просто не хватает места.

? «**Демиурги**» – игра уникальная. Если бы вам пришлось выделить три отличительные черты сиквела, что бы вы назвали в первую очередь?

Олег Белайчук: *Первое – усиленная тактическая часть: новые заклинания, новый баланс, турнирный сервер. Второе – полностью переработанный стратегический режим: интерфейс простой, карта сложная. И третье – детективный сюжет и единый целостный мир, в центре которого – главный герой.*

Больше всего для многообещающего продолжения подходит такое определение: какими бы вы хотели видеть «Демиургов». Релиз проекта запланирован на конец января 2003 года. Отсчет пошел!

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube, Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Inevitable Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.inevitable.com
■ **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2003 года ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12352



THE HOBBIT





Выход киноленты по мотивам The Lord of the Rings породил вполне логичный всплеск переизданий «Властелина Колец», создание сразу нескольких компьютерных и приставочных игрушек «на тему», а также прихватил в коммерциализацию все, что имеет хотя бы отдаленное отношение к LotR. Например, недавно компания Walden Media анонсировала целую плеяду кинофильмов, основанных на произведениях Клайва С. Льюиса, известных как «Хроники Нарнии». А все потому, что Льюис был другом Толкиена и писал примерно такое же «детское» фэнтэзи. Ну а чтобы окончательно растрясти наш кошелек, Sierra анонсировала две игры для разных платформ, но с одним названием — The Hobbit. О них, собственно, и пойдет речь.

МИНИ-ИГРЫ

Помимо hack`n`slash, нас ожидают и мини-игры. На данный момент точно известно, что в игре будут Stonelords, которыми можно обмениваться с другими персонажами и даже играть с их помощью в некую стратегическую игру.

Бильбо Бэггинс (и никак не Сумкинс, Торбинс и иже с ними) живет в Шайре (а не Шире) тихой хоббитской жизнью. Внезапно его навещает великий маг Гэндальф и получается так, что вчера Бильбо — мирный хоббит, а сегодня он уже сражается с троллями, жжет варгов, освобождает гномов из лап огромных пауков и занимается иными не менее интересными авантюрами... Более подробную информацию вы сможете получить из книги «Хоббит или путешествие туда и обратно» за авторством Дж. Р. Р. Толкиена. Игра же четко следует этой книге, предлагая игроку пробежаться от Хоббитона до Одинокой Горы, сметая по пути тридцать видов врагов (включая троллей, лесных эльфов, гоблинов и других книжных персонажей) и решая головоломки типа «нажать рычаг — откроется дверь». Судя по имеющимся картинкам, управлять отважным хоббитом придется от третьего лица в полностью трехмерном антураже. Такого рода action/adventure мы уже проходили в различных хитах типа Drakan: Order of Flame, Tomb Raider и многих других. Хотя сами разработчики предпочитают сравнивать свою игру с серией приключений Линка из Zelda.

Останавливаясь подробнее на теме «пробежаться», замечу, что посетить можно будет практически все места, описываемые в книге: Хоббитон, пещеры Туманных гор, Ривендейл, пещеру Голлума, Озерный город. Игрок в обязательном порядке встретится с Гэндальфом, Торином, Голлумом, Элрондом. Он даже поболтает со Смогом и поучаствует в Битве Пяти Армий у подножья Одинокой Горы. Не обойдется и без общения с второстепенными NPC, дающими нашему герою дополнительные задания.

КАКАЯ ГЛАВА?

Всего же в игре будет от 12 до 14 уровней, каждый из которых представляет главу из книги (их там, правда, 19). Почти в каждой из них будут побочные квесты, проходя которые Бильбо будет получать Courage Points — нечто вроде экспы, которую можно будет вложить в один из пяти скиллов: Жало, Праща, Скрытность, Взлом и еще один, пока не названный. Кстати, помните


Как и полагается уважающей себя аркаде, на уровнях будут многочисленные труднодоступные места, достижимые посредством прыжков.

Прыжок с разбегу с захватом противоположной плоскости. Помните Prince of Persia? Если нет, то весной 2003 у вас будет отличная возможность вспомнить.



Эти двое — явно злобные гоблины, что проживают в недрах Туманных Гор. Они очень боятся Жала.



прозвище хоббита, данное ему гномами? Правильно, Взломщик. Скилл Скрытность будет важен в некоторых местах игры, когда Бильбо нужно тихо и незаметно обходить врагов и ловушки. Если скилл Жало требует объяснений, попробую преподнести их сам: похоже на то, что всю игру Бильбо будет сражаться одним-единственным кинжалом под названием Жало, подобранным в пещере, где проживали три тупых тролля (Вильям, Берт и Том, помните?). Помимо Жала, из предметов инвентаря будет праща, метающая камни (их будет несколько видов — от простых до заряженных огнем или льдом), а также то самое Кольцо, дающее невидимость. Также ожидаются квестовые предметы и различные магические артефакты. Строго следуя книге, разработчики отказались от магии, тяжелого оружия и доспехов. Хоббиты — они, знаете, маленькие и быстрые, в рыцари их не посвятишь.

ТЕХНИЧЕСКАЯ СТОРОНА ДЕЛА

Из неоговоренного остается мультиплейер. Sierra и Inevitable рассматривают возможность введения второго персонажа. Как именно это будет выглядеть — неизвестно. Скорее всего, будет особый режим типа Cooperative, в котором второй игрок будет играть роль, скажем, Гэндальфа или одного из пятнадцати гномов, которые отправились за золотом Трора, деда Торина, повелителя гномов.

Помимо прочего остается открытым вопрос о возможности играть за других персонажей. По некоторым данным, можно будет играть за Гэндальфа, хотя вряд ли разработчики позволят всю игру проходить за другого персонажа, кроме Бильбо Бэггинса.

За те восемнадцать месяцев, что игра находится в разработке, движок успел обрасти приличной массой спецэффектов вроде динамического освещения, теней, обрабатываемых в реальном времени и невидимости Хоббита, когда тот использует Кольцо. Модели в игре обработаны модным motion capture, так что все в игре будет двигаться «как в жизни». Между уровнями вам покажут видеоролики, которые будут демонстрировать, что происходило между пройденной миссией и ожидаемой. Учитывая, что предполагаемая аудитория игры — дети, дети и еще раз дети, никакого особого насилия ожидать не стоит. Даже текстуры в игре будут отрисованы в мультяшном стиле. Что касается звука, то все реплики в игре будут озвучены голосами актеров, а музыку для The Hobbit пи-



шет целая звуковая студия, с которой разработчики заключили контракт.

Кстати, немного об авторах игры. В свое время костяк Inevitable Entertainment работал в Acclaim (подразделение Iguana) над такими проектами, как Turok, All-Star Baseball и Vexxed. Соответственно, опыт разработки трехмерного action от первого и третьего лица у них более чем достаточный. Литературный первоисточник The Hobbit они прочитали задолго до разработки игры, так что с предметом знакомы не понаслышке. Ну а если сюда приплюсовать то, что у каждого из сотрудников Inevitable в столе лежит копия The Hobbit, рассчитывать на плохое качество исполнения весьма сложно. Ну и, конечно, не стоит забывать, что до срока релиза еще около года.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@VOXNET.RU

THE HOBBIT ДЛЯ GAME BOY ADVANCE

Команда под названием Saffire разрабатывает для Game Boy Advance игру в стиле action с элементами RPG под названием... Правильно, The Hobbit! Разумеется, никакого 3D и полной озвучки всех диалогов ждать не стоит, но, тем не менее, изометрия, РПГшные элементы типа «экспа-левел» – это все будет. Обещаются также секретные уровни, мини-игры и вообще все, что прилагается к консольной аркаде. Конечно же, будут задействованы все четыре кнопки GBA, движок, поддерживающий все доступные функции и ролевые элементы, чем-то напоминающие Young Merlin.









■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ**: Mirage Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК**: Mirage Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ОНЛАЙН:** http://www.rathunt.com ■ **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2002 года ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12342

НА ДИСКЕ



RATHUNT



Народная польская мудрость гласит: «Если не знаешь, в чем дело — дело в деньгах». На собственном опыте подтвердить сказанное собираются наши экс-союзники по соцлагерю из Варшавы. Ознакомившись с сюжетом готовящейся к выходу в свет игры с заманчивым названием RatHunt, у вас не возникнет сомнений в причинах побудивших разработчиков начать работу.

Стандартная заруба в дворике. Кто кого?



BAD TRIP

Путь главного героя лежит через:
Древние монастыри
Портовые пабы
Мафиозные малины
Китайские кварталы
Разрушенные фабрики
Грациозные небоскребы
Секретные био-лаборатории
Не хватает только советской военной базы. А так – вполне...



Знаменитый суси-бар. Источник квестов.

Преамбула такова. Когда коварные представители столь почитаемой на западе «рашн мафии» решили провернуть очередной гоп-стоп, они весьма опрометчиво привлекли к делу простого паренька по имени Мэйсон. Его роль в данной операции сводилась к «стоянию на шухере». Однако в ходе ограбления возникли некоторые трудности, и был убит офицер полиции. Само собой, Мэйсон как никто иной лучше всего подходил на роль козла отпущения. На него и повесили это убийство, а для верности — чтоб болтал поменьше — всадили пулю в спину. Только одну. Big mistake. Не таков, видно, наш орел, чтоб от одной-то пули склеить ласты. Очнувшись в тюремном лазарете, герой радостно узнает, что за убийство офицера он получил пожизненное, и в данный момент находится в high security level-тюрьме, сбежать из которой представляется весьма проблематичным. Далее сюжет разворачивается в лучших традициях незабвенного фильма Face/Off, и Мэйсон, устроив в тюрьме небольшую заварушку, под шумок сваливает с острова, переодевшись в полицейскую форму. Теперь у него только одна цель — разобраться со своими бывшими работодателями.

Впрочем, чувство мести и жажда наживы отходят на задний план, когда вдруг выясняется, что все беды, свалившиеся на голову нашего героя, имеют куда более серьезную подоплеку, нежели банальное ограбление. В дело, помимо русской мафии, оказываются втянутыми и итальянская, и китайская. Завершает список насквозь коррумпированная полиция. По традиции в таких случаях пешки объявляют мат королю, и попавший в мышеловку Мэйсон уже против своей воли должен разобраться в этом запутанном деле...

ПОЛЬКА

К сожалению, на этом сведения о сюжете RatHunt полностью исчерпываются, но уже та солянка из KingPin, Max Payne и десятка-другого добротных голливудских боевиков, что предлагают нам славяне из команды Mirage Interactive, выглядит весьма впечатляюще. Кстати, может, вы не в курсе, что Mirage Interactive — польская команда, уже успевшая себя зарекомендовать выпуском приснопамятного





И чего только спьяну не натворю...

Mortyr. Ну не будем, не будем... Как видно, у ребят не заладилось с тематикой Второй Мировой, и они теперь решили переключиться на нечто более современное. Жаль, правда, в погоне за популярностью поляки для сюжета воспользовались голливудскими клише, забыв про национальную культуру... Про того же «Ведьмака», например.

А теперь, полагаю, самое время заглянуть в шапку статьи, обратив при этом особое внимание на графу «жанр». Да-да, RatHunt на 60% будет являться RPG, и только на оставшиеся 40% — стрелялкой.

ПОЛУКРОВКА

Во-первых, у героя изначально есть набор стандартных характеристик (таких, как сила, ловкость, умение обращаться с различными видами вооружения и т. д.), и с самого начала игры можно будет определить свой профиль — от персонажа-дипломата до персонажа-костолома, распределив соответствующим образом выданные поинты. Далее становится совсем весело. Талант, как известно, не пропьешь, но потерять былые навыки можно очень и очень легко. Если прирожденный стрелок не будет долгое время обращаться с оружием, он рискует быстро утратить это умение. С другой стороны, если приложить соответствующие усилия по самоусовершенствованию и каждое утро упражняться в беге, параметр «скорости» поползет вверх. На параметры нашего супермена будут также влиять некоторые внешние факторы. Как нетрудно догадаться, ранение или знакомство с таинственным русским снадобьем со звучным именем Vodka отнюдь не прибавят вам ловкости или меткости.

Правда, пока неясны некоторые аспекты такой системы. Если, скажем, с боевыми навыками все вполне понятно (пользуясь одним и тем же стволом, совершенствуемся в обращении с ним), то как же быть с «мирными» умениями, такими, например, как вешание лапши на уши собеседнику? Неужели нужно будет трепаться с каждым встречным? Чувствую, не обойдется здесь дело без родной экспы.

MORTYR ПЛЮС DEUS EX = ?

Кстати, как это ни удивительно слышать, обещается, что большую часть игры можно будет пройти практически без стрельбы и мордобития — исключительно благодаря хорошо подвешенному языку. Ну а можно, разумеется, воспользоваться куда более логичным (зато подчас менее простым) способом им. Кольта. В последнем случае вы рискуете приобрести много лишних врагов, а также начисто сжечь мосты к многочисленным квестам, щедро разбросанным по игре. Лишний раз вспомним Fallout. Старые знакомства могут запросто оказаться в будущем денежными заданиями, а такт и обходительность откроют новые ветви диалогов. И помните: хорошая репутация способна порой творить чудеса!

Сами задания обещают кардинально отличаться от того, что мы видели в том же KingPin. Отныне никаких «пойди туда — убей того». Только продуманные миссии в стиле Hitman или Deus Ex.

О графике пока нельзя сказать ничего плохого. В игре используется существенно доработанный движок Mortyr, а это далеко не самый плохой вариант.

RatHunt выходит уже очень скоро. Удивительный факт, если учитывать размах проекта, поэтому не рекомендую серьезно относиться к дате выхода, заявленной сейчас. Такой игры можно еще и подождать — глядишь, получим новый Deus Ex.

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru

■ **ПЛАТФОРМА:** PS2 ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Squaresoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Squaresoft, Disney Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.playonline.com
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 17 сентября 2002 года (США) ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF11875

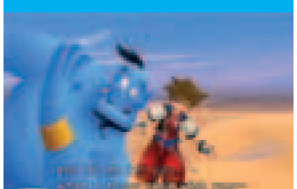


KINGDOM Hearts

Увлекательнейшая эстафета по мультяшным реальностям, масштабное детище самой известной в мире анимационной студии и самого известного производителя приставочных RPG – Kingdom Hearts вот-вот пересечет черту, когда содержимое жестких дисков создателей перекочует на тысячи DVD и отправится в игровые отделы американских магазинов. Произойдет это день в день с выходом сегодняшнего номера «СИ».

МУЛЬТКАЛЕЙДОСКОП

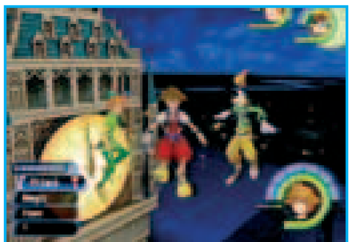
Во вселенной «Алисы в Стране Чудес» Соре и компании придется принимать на грудь уменьшающее снадобье, сражаться с карточной гвардией, решать загадки, разыскивать Чеширского кота и свидетельствовать в суде по делу самой



Алисы. В джунглях «Тарзана» вас ждут прыжки на лианах и бой с ягуаром, а после них — сеансы подводного плаванья из «Русалочки», античные соревнования «Геркулеса», городок Хеллоуин из «Кошмара перед Рождеством», школа выживания на пыльных улочках Аграбы под руководством известного синего джинна... но это уже история, которую мы расскажем в обзоре KH.

Square даже вставила в игру персонажей из гениального «Кошмара перед Рождеством» Тима Бертона.





Такие вот «полеты во сне и на яву» с Питером Пэном.



Спешим поделиться впечатлениями от полной англоязычной версии игры, поступившей в наше распоряжение в конце августа. Так как в наших превью мы уже касались персонажей и общего сюжетного сеттинга, сейчас есть смысл поговорить о боевой системе и качестве локализации.

BRAVE FENCER SORA

В боях используется система наведения на цель, впервые представленная командой Миямото в 64-битной Zelda. Разница лишь в том, что здесь реализованы два различных вида прицеливания. Первая функция lock-on (желтая мишень на экране) позволяет герою наносить удары в выбранном направлении, не обязательно в привязке к конкретному противнику — что очень удобно при расправе с группами из нескольких врагов. Нажав R1, вы смените окрас прицела с желтого на синий, и приемы можно будет «прикомандировать» к какому-то определенному врагу — как бы он теперь не передвигался, Сора последует за ним, и, будьте уверены, атаки найдут свою цель. Система автоприцеливания по умолчанию сама выбирает ближайшего врага, поэтому драки выходят яркими и динамичными. У боссов, как это водится, уязвимыми бывают какие-то части тела или доспехов, и вам каждый раз придется определять их экспериментальным путем. Магические заклинания повторяют свои аналоги из Final Fantasy (Fire, Thunder, Ice, Cure — в разных градациях), но вызываются к жизни иным способом, нежели классическое копание в боевых менюшках. Выученные Сорой спеллы можно «подвесить» на кнопки Круг, Треугольник и Квадрат, после чего магия легко используется непосредственно в гуще сражения, если зажать L1 и нажимать упомянутые «геометрические» кнопки.

Система автоприцеливания по умолчанию сама выбирает ближайшего врага, поэтому драки выходят яркими и динамичными.

УЧИТЕ АНГЛИЙСКИЙ!

Выписанный из Голливуда Хэйли Джоэл Осмент (Haley Joel Osment, юная звезда «Искусственного разума» и «Шестого чувства») идеально озвучил главного героя: по-английски Сора болтает именно так, как должен болтать озорной сорванец-тинейджер. Кастинг актеров для остальных персонажей не менее удачен, особенно нам запомнилась речь малышки Яффи Кисараги (FFVII) и несравненного Вакки (FFX), чей акцент, оказывается, был еще более силен в детстве. О качестве перевода можно даже не упоминать — давно минули времена, когда шедевры Square переводили самоучки с японским разговорником в руках. Игру теперь открывает танцевальная композиция Simple and Clean — поп-звезда Хикару Утада специально перепела на английском оригинальную Hikari, разошедшуюся в Японии тиражом в 900.000 копий! В одном из ближайших номеров «СИ» мы вынесем Kingdom Hearts окончательный вердикт. Не пропустите!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU


КАЗАКИ
Снова война
Cossacks
BACK TO WAR
Новый адд-он к известной стратегии «Казаки» будет посвящен войнам 16-нач. 17 века. В игре представлены нации, вышедшие на боевую и политическую арену именно в это время.
• 100 новых одиночных миссий, 4 уровня сложности
• 2 новых нации: Швейцария и Венгрия с оригинальной тактикой ведения боя
• Уникальная архитектура
• Разнообразные новые юниты
• Новый масштаб: карты больше в 16 раз, различные территории
• Продвинутый искусственный интеллект
©2002 GSC Game World. ©2002 «Руссобит Паблишинг». Издатель «Руссобит Паблишинг».
e-mail: office@russobit-m.ru; www.russobit-m.ru; www.cossacks.ru.
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90.
GSC GAME WORLD
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** racing/shooter ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEI ■ **РАЗРАБОТЧИК:** SCEE Team Soho ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.scee.com ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 29 ноября 2002 года (Европа, США) ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF9512





Любая из машин доступна для угона. Но этим нас не удивишь, верно?



ДЕКОРАЦИЯ

Лондон в The Getaway — это вам не токийский сателлит от Ю Судзуки. Город девственно чист и диковинно пуст. Вымерший мегаполис становится ареной бандитских



разборок и перестрелок с полицией. Team Soho обещает запустить на улицы десятки прохожих — странно только то, что до сих пор просто обещает...

THE GETAWAY

Бывшие сотрудники Psygnosis, авторы This is Football и Porsche Challenge, вот уже третий год подряд обещают явить чудо: заявленные ими масштабы проекта будоражат воображение, поражают и настораживают. The Getaway либо станет одним из самых ярких блокбастеров грядущего праздничного сезона, либо окажется беспрецедентным мыльным пузырем-мистификацией. Фифти-фифти.

В пользу первого варианта развития событий свидетельствуют многочисленные интервью разработчиков — из них следует, что сюжет для «гангстерского супербоевика в английском стиле» пишет некий голливудский сценарист (конкретное имя деликатно опускается), а действие игры происходит на территории в 40 с гаком квадратных километров, полностью повторяющих реальный облик части современного Лондона (всего 20 игровых локаций). Помесь GTA3 и Shenmue, феноменальная The Getaway обладает вдобавок почти что фотореалистичной графикой и имеет два основных режима: автогонок и шутера от третьего лица, снабженного stealth-элементами. Много сказано о революционных технологиях, лицензирован длиннющий список машин, прессу регулярно подкармливают обоймами свежих скриншотов.

СВЕЖО ПРЕДАНЬЕ...

Теперь о втором варианте, с большой пустышкой. Летняя демо-версия чудовищна. В то время как гоночная

> **The Getaway обладает почти что фотореалистичной графикой и имеет два основных режима: автогонок и шутера от третьего лица.**

составляющая хоть как-то терпима, этапы со стрельбой абсолютно неиграбельны из-за сильно запаздывающего нечеткого управления и непонятной системы получения ущерба при ранениях (никаких линеек или индикаторов жизни на экране нет). Можно долго рекламировать «принципиально новый процесс motion capture», но когда анимация персонажей похожа на кривляния страдающей рахитом гориллы, у людей могут возникнуть вопросы. Например, чем все-таки Team Soho занималась эти три года? Почему поздняя демка настолько «сырая»? Откуда такое значительное расхождение между заявленными «фичами» и тем, что оказывается на пресс-дисках SCEE?

УДИВИТЕ НАС!

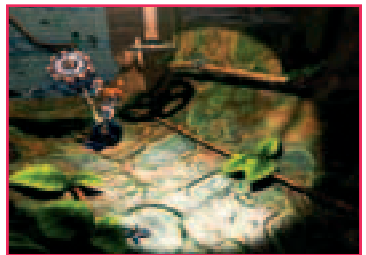
Индустрия заинтригована: неужели за пару оставшихся до релиза месяцев они умудрятся склеить из имеющихся обрывков сильный проект, настоящего «убийцу GTA»? Чудеса случаются. Скрестим пальцы.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

ПЛАТФОРМА: Xbox, PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Argonaut Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://malice.sierra.com/base.html ■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2002 года **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF10036



Ой, Malice, Malice, а почему у тебя такие большие глаза и куда пропали рот и нос?



«Кто не спрятался — я не виновата!».



Помимо всего прочего, создателей Malice вдохновляли мрачные комиксы. Отсюда и непонятного назначения девайсы, и общая техногенность мира.

MALICE

В 2001 году, еще до запуска консоли с логотипом X, Malice стала почти символом грядущей приставки (наряду с главным героем Halo, конечно). Рыжеволосая серпасто-молоткастая барышня идеально сочеталась по стилю с черно-зеленым Microsoft'ским монстром. Технологическая демка игры порядком снесла народу крышу. С тех пор много воды утекло, а вооруженный молотком бесенок по-прежнему претендует на то, чтобы стать символом «черного ящика».

Malice — это абсолютно безбашенная игра. Созвучие ее названия с именем героини книги Кэролла не случайно. Нас ожидает нечто сравнимое (по стилю) с American McGee's Alice, только в другом жанре и на другой платформе. Милый детский платформер, но с сумасшедшей главной героиней, мрачными декорациями и скабрезными шутками.

KICK-ASS, BADASS GIRL

Судя по всему, Malice будет близка по духу к мрачной Evil Twin: Cyprien's Chronicles. Хотя главная героиня игры и не флегматичный параноик, а буйно помешанная девочка, вооруженная булавой. Не слабо?! Это ее первое оружие. По ходу дела Malice предстанет перед нами в трех ипостасях, каждой из которых соответствует свое оружие: сначала булава, потом молоточек, а потом квантовый камертон. Даже не спрашивайте, что это такое! Кроме того, каждому виду оружия соответствует определенный тип магии. Наверняка заклинания понадобятся не только для расчистки пути от врагов, но и для решения головоломок.

Разработчики заверяют, что включили в Malice максимально возможное количество соленых шуток и черного юмора. Видимо, как раз к такому юмору можно отнести наличие некоторых врагов. Так, нам встретятся Butt Mushrooms (даже боюсь это переводить), а также некое создание с фаллоподобными щупальцами... Если разработчики все сделали как надо, на коробке должен будет красоваться вызывающий логотип Mature.

КАК ВАЖНО ОСТАВАТЬСЯ В ФОРМЕ

Как и год назад, Malice смотрится вполне ничего себе. Огромное количество полигонов в кадре, четкие правильные тени, реалистичная анимация... Правда, вот на E3 журналистов взволновало то, что framerate временами падал до неприлично низкого уровня. Для платформера это дурной признак.

И все равно у игры большой потенциал. Если она выйдет в срок, то окажется одним из первых представителей жанра на Xbox, которому просто необходимы хорошие бегалки-прыгалки. Если техническая часть не подкачает, как минимум неплохие продажи Malice обеспечены — слишком хорошо ее раскрутили. Остается надеяться, что с шутками, головоломками, драками и всем прочим дела тоже будут обстоять нормально.

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU

КТО ТАКАЯ MALICE?

Для записи саундтрека к игре была приглашена группа No Doubt. В Malice мы услышим композиции Detective, Plutonium Blonde Life и In My Head. Ребята из Argonaut старались выбрать наиболее мрачные песни группы. Кроме того, Гвен Стефани, солистка No Doubt, будет озвучивать главную героиню игры. Остальные музыканты также примут участие в озвучке, но им достанутся второстепенные персонажи.




Король Друидов







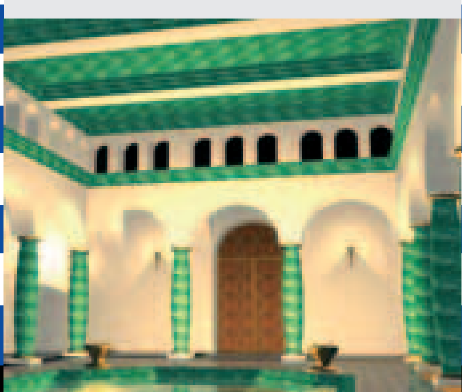
ОЛЕГ КОРОВИН KOROVIN@GAMELAND.RU

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Evillusion
- **ОНЛАЙН:** http://www.evillusion.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2004 года

EON OF TEARS

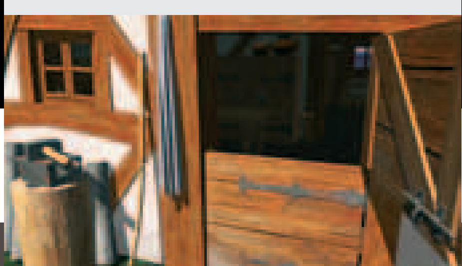
Хотя по книгам игры делают реже, чем по фильмам, все равно ими трудно кого-либо удивить. Но вот основанный на книге ролевик под названием Eon of Tears вас удивит наверняка. Разработчики, дабы не морочиться с копирайтами, решили положить в основу своей игры... Библию!

Ребят из Evillusion поистине Lionhead'овские амбиции. Судите сами. Eon of Tears начинается с сотворения мира и заканчивается судным днем. По ходу игры мы увидим Иисуса Христа, Моисея и еще кучу тому подобных деятелей. Причем мы сами сможем влезть в шкуру чуть ли не каждого библейского персонажа (совершенно непонятно, правда, как именно). Как никогда остро встанет вопрос выбора стороны, за ко-



Дворец Ирода? Резиденция Пилата? Пенаты Валтасара?

торую сражаться: встать ли в один ряд с архангелами и святыми или примкнуть к армии тьмы и отрываться по полной?
Разработчики намеренно избрали перспективу от первого лица, чтобы ошеломить игрока невиданным качеством графики. Скриншоты,



скорее всего, фэйковые, хотя кто знает... Разработчики чуть ли не осенью обещают представить играбельную демо-версию. Короче, главное, чтобы у ребят хватило пороху. На одних амбициях далеко не уедешь. ■

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First
- **РАЗРАБОТЧИК:** Monte Cristo Multimedia
- **ОНЛАЙН:** http://www.strategyfirst.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2002 года

FIRE DEPARTMENT

В отличие от других игр, посвященных деятельности служб спасения, Fire Department делает акцент не на точной имитации действий пожарных, а на стратегическом руководстве бригадой пожарных. Поэтому, видимо, и издает игру не кто-нибудь, а Strategy First.

Перво-наперво нам надо собрать бравую команду пожароборцев и лично проследить за тем, чтобы все ее члены денно и нощно тренировались. Всего в игре доступно пять профессий: собственно пожарные, медсестры, инженеры, специалисты по защитной одежде и даже, простите, коммандос (эти нужны, чтобы добраться до самых труднодоступных мест).
В Fire Department будет наличествовать десять миссий (негусто, прямо скажем). Нас ждут возгорания на химических заводах, пожары на складах, устранение последствий землетрясения и так далее. К слову, все игровые бедствия основаны на вполне реальных катастрофах.
За выполнение миссий нам полагаются оч-



Пожарный, видимо, не справился, орудуя таким чудовищным ключом.

ки. Чем больше пожарных осталось в живых, чем больше людей мы спасли и чем меньше денег налогоплательщиков при этом истратили, тем лучше. Все это великолепие ожидается в ноябре. ■

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, Xbox, GC, GBA
- **ЖАНР:** action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Davilex
- **ОНЛАЙН:** http://www.davilex.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2002 года

KNIGHT RIDER

Knight Rider — это action на колесах, основанный на популярном в 80-х годах в США телешоу. Главная звезда игры (и, само собой, сериала) — суперавтомобиль под названием Knight Industries Two Thousand (KITT). На этом чуде техники нам и предстоит пройти чуть более десяти миссий, гоняясь за преступниками.



Похожая тачка есть у Холода, главреда «Хулигана».

Основная цель любой миссии — догнать плохиша (который может удирать как на автомобиле, так и на вертолете). Все предельно просто: нам всего лишь надо не выпускать его из зоны видимости радара. Чтобы погоня была наиболее зрелищной, в Knight Rider наличествует масса элементов, которые и должны заставить игру быть похожей на телешоу: заскриптованные взрывы домов и автомобилей, заминированные участки дороги и так далее. У нашего авто есть специальный ре-



жим — super pursuit. В нем KITT превращается в гоночный суперкар и может «лететь» со скоростью более 300 км/ч.
Разработка версии Knight Rider для PS2 уже практически завершена. На PC же мы увидим обычный порт. Что касается остальных платформ, то на них игра выйдет позже. ■

- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ/Sega
- **РАЗРАБОТЧИК:** CodeFire
- **ОНЛАЙН:** http://www.codefire.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** 23 сентября 2002 года

SEGA SMASH PACK

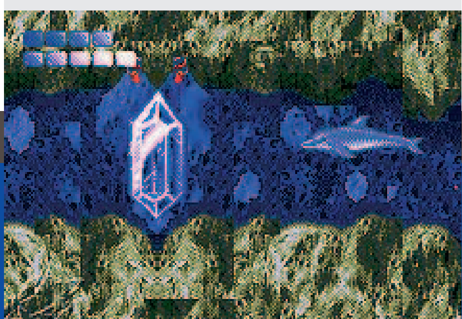
Что выйдет, если в одном проекте совместить такие хиты незабвенной Sega Genesis/Mega Drive, как: Sonic Spinball, Ecco the Dolphin и Golden Axe? Абсолютно верно, из подобных ингредиентов может получиться только Sega Smash Pack для GBA. А теперь шустренько отмотаем пленку на десяток лет назад и проясним ситуацию.

Безмозглый варвар, мускулистая амазонка, полненький гном... Вспоминаете? Тогда немного истории: фэнтезийная вселенная игры переживает не лучшие времена, а виной всему происки Death Adder и его несметных полчищ тьмы. А теперь? Скрестим мечи и топоры, ведь приобрести SSP можно уже только ради одного Golden Axe. Ecco The Dolphin, правда, тоже немалого сто-



Уличные бои Golden Axe стали для многих первым опытом видеоигр.

ит. Прекрасная графика, мистика, запутанные подводные лабиринты, лирическая музыка и одинокий дельфин в качестве главного героя. Кстати, обещается, что эта игра сможет похвастаться самым точным переносом на портативную систему — пиксель в пиксель, так сказать. Sonic Spinball, я полагаю, также никому представлять не нужно. Вариация на тему пинбола с поправкой на то, что в качестве шарика выступает в меру колючий Соник. Три игры, один картридж, и вам уже завидуют друзья. ■



- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ/Sega
- **РАЗРАБОТЧИК:** Altron
- **ОНЛАЙН:** http://www.thq.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 25 сентября 2002 года

VIRTUA TENNIS

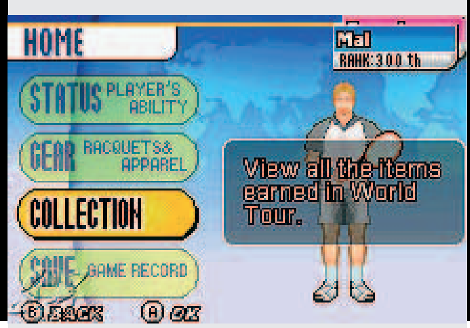
Одной из лучших спортивных игр, посвященных большому теннису, по праву считается Virtua Tennis для Sega Dreamcast. Одноименный проект для GBA, находящийся в разработке в недрах студии Altron, также обещает оправдать все наши ожидания.



Virtua Tennis, уверен, станет такой же аддиктивной игрой, как и на DC.

Бесценные формулы дизайна и устройства геймплея заимствуются как раз из версии игры для Dreamcast. Отсюда и основное достоинство проекта — претензии на серьезность. Посудите сами, речь идет и о получении навыков по обращению с мячиком, и о закалке умений, и о тщательной проработке стратегий.

На выигранные в чемпионатах деньги вы сможете покупать одежду своим игрокам. Кроме того, вы, естественно, получите доступ к теннисным кортам, на которых найдется



место для ожесточенных схваток как с AI, так и с другом по link-cable.

Что интересно, достичь статуса первой ракетки мира вам поможет набор из оригинальных тренировочных мини-игр. О серьезности придется все-таки забывать. На время.

В принципе, за прекрасное будущее Virtua Tennis волноваться не приходится. Взять хотя бы, к примеру, тот факт, что за спиной Altron скрываются такие хиты, как GT Advance и Super Bust-a-Move. ■

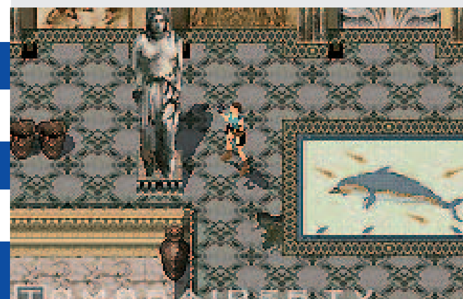
- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** action/adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubi Soft Milan
- **ОНЛАЙН:** http://www.ubisoft.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2002 года

TOMB RAIDER: THE PROPHECY

После не совсем удачных попыток THQ и Activision приучить леди Лару Крофт к скроллинговым традициям GBC Ubi Soft решила подкупить небезызвестную искательницу приключений гарантией большей свободы передвижения на просторах GBA.

Основное отличие The Prophecy — изометрическая перспектива, которая может показаться неуместной фанату серии TR, но является, по мнению разработчиков, оптимальной для портативной системы.

Взгляните на скриншоты, довольно непривычно, конечно, но все-таки в этом что-то есть. Кроме того, движок способен похвастаться плавной анимацией персонажей и симпатичными тенями.



Прелестно, прелестно! Но мое твердое убеждение, что конек GBA – это JRPG.



Геймплей игры останется прежним: все те же безумные прыжки через пропасти да стрельба по злобным противникам с попутным решением головоломок и раскрытием мистических тайн. Создатели клятвенно обещают сохранить в игре авантюрный дух всей серии. Остается лишь надеяться, что у них все получится.

Релиз игры намечен на ноябрь сего года. Стоит отметить, что на этот же месяц запланирован выход Tomb Raider: The Angel of Darkness для PlayStation 2. ■

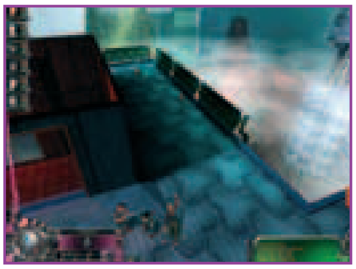
СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

КОД ДОСТУПА: РАЙ

ТОЧКА ВЫСШЕГО НАКАЛА

Город Зеленоград принял десант «СИ» вместе с агентом из «Буки» дружелюбно: хорошей погодой и сговорчивыми водителями. Несмотря на то, что мы ехали почти по центру города, стрелка на спидометре не опускалась ниже 80. «У нас тут редко бывают пробки», — заявил водитель с надменной ухмылкой. За окнами показалось искомое здание: гигантский растрескавшегося голубого цвета НИИ. В коридорах было просторно и гулко — ни малейших признаков жизни; на некоторых этажах грудами валялись массивные обломки оборудования и толстые чугунные трубы. Было сразу видно: *такие* игры можно делать только здесь.



▲ Против этих крепеньких ребят должна неплохо сработать граната под кодовым названием «Черепаха».



■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** TBS/RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Бука ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** JoWood ■ **РАЗРАБОТЧИК:** MiST land ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 600, 64 MB RAM, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.mistgames.ru/ ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12353

Здание НИИ почти полностью пустует, – говорит Максим Михалев, мой гид по MiST land'у из компании «Бука». Лишь несколько помещений используется под офисы». Строение действительно огромно: по размерам его можно сравнить разве что с гостиницей «Космос». Менеджер по связям с общественностью MiST land Олеся по PR-овски любезно встречает нас и проводит к советско-типичному лифту. Попав на четвертый этаж, мы пускаемся в путешествие по заваленным крюками, промышленными магнитами, проводами и трубами коридорам. В одном из поворотов почувствовалось галогенное мерцание офисного освещения. Стоявший у входа в офис директор MiST land Виталий Шутов приветствует нас словами: «*Атмосфера — это самое главное, ребята*».



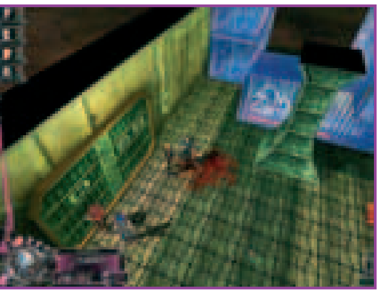
▲ В китайском квартале Нижнего города иногда случаются неприятные вещи.

АТМОСФЕРА – САМОЕ ГЛАВНОЕ

В MiST land'e царит непринужденный хаос: игра уже почти закончена, идет финальная шлифовка мастер-версии. Ребята в самом деле заслужили отдых: ведь этому победному моменту предшествовали три года напряженной работы. На ЖК-панели тускло поблескивают кадры из киношного интро «Кода Доступа: Рай» (в английском варианте — Paradise Cracked). «Мы не собирались делать просто походовую тактическую RPG или симулятор боев в хай-тек пространстве, – говорит Виталий. Нашей целью было – создать целый мир, со своей сложной внутренней механикой и нетривиальными взаимоотношениями. Мы потратили очень много времени и сил, и я считаю, что мы своего добились».

Виталий Шутов, директор MiST land: «Нашей целью было — создать целый мир. Мы потратили очень много времени и сил, и я считаю, что мы своего добились».

Действие КД:Р происходит в некоем мире будущего, где человечество сумело добиться счастливо-беззаботного существования посредством высоких технологий и виртуальной реальности. Общество находится под абсолютным контролем государства, получая взамен море виртуальных удовольст-



вий. Главный герой по имени Хакер в один из своих экспериментов случайно скачал несколько пакетов данных из совершенно секретной области. Бедняга не сумел даже расшифровать информацию, зато уже через минуту услышал стук в дверь и призывы официальных лиц сдаваться властям и не оказывать сопротивления. Герой ухитряется выпрыгнуть из окна дома и оказывается в наших с вами руках. Собственно цель игры – выбраться из низов и попасть на вершину иерархии мира КД:Р – в Небесный город, докопаться до истины и узнать, что же было в этих секретных файлах.

«В КД:Р мы даем возможность действовать самыми разными способами. И любой может привести к победному финалу».

В мире «Кода Доступа» обитает множество различных сил. У каждой – свои задачи, цели и способы их достижения. Это органы исполнительной власти, всевозможные торговые коалиции вместе со своими «крышами» и просто мафиозно-бандитские группировки. Они существуют независимо от игрока и, что называется, занимаются своими делами.

НЕ МЕНЕЕ ВАЖНО – РЕПУТАЦИЯ

В самом начале игры у Хакера со всеми отношения одинаковые – то есть никакие, нейтральные. Ситуация может быть исправлена уже в первые минуты: скажем, устранив члена какой-либо группировки, Хакер портит с ней отношения всерьез и надолго. Можно подружиться с кем-нибудь – например, с торговцами, выполнив их поручения. Игра не ограничивает вас— вы можете стараться поддерживать хорошие отношения со всеми. У любого подхода есть свои плюсы и минусы: скажем, стратегия «угождать всем» убивает время – вместо того, чтобы быстро продвигаться по «карьерной лестнице» с одной группировкой, вы медленно прогрессируете у нескольких. Самое же интересное во всем этом – огромное количество вариантов прохождения игры.

И все же атмосфера – самое главное. Говорит Виталий Шутов: «*Сейчас игровая индустрия дошла до такого момента, когда графика в играх потеряла свою топовую роль. Красивой трехмерной графикой никого не удивишь – любой может написать в системных требованиях P4 2000 и GeForce4 и вогнать в каждую модель по 10.000 полигонов. Но сегодня игры уже не выбирают по принципу «покрасивше» – сейчас красота должна быть функциональной. Именно поэтому в бой за качество геймплея врываются другие элементы, которым обычно уделялось преступно мало внимания: сильный литературный сюжет, персонажи с подробно выписанными характерами, профессионально записанный звук и музыка и, наконец, качественная режиссура. Все эти факторы создают оригинальное игровое окружение и, в конечном счете, классную игру*». Что ж, добавить к этому нечего – остается лишь посмотреть, что разработчикам из MiST land'a удалось воплотить в своем собственном проекте.

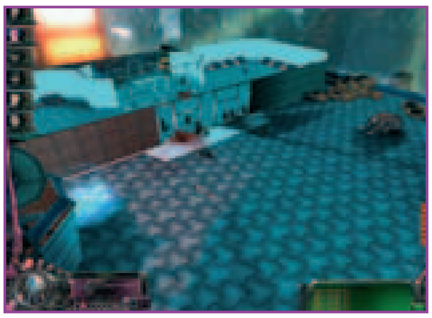


▲ Такой пулемет не оставит равнодушным никого вокруг!

«ОН СТАЛ СОЗЕРЦАТЕЛЕМ»

Из биографии Хакера: «Он все больше жил в другой реальности, там, где все, а не тут, под серым, никому не нужным небом. Он хотел жить, но не получалось, поэтому он жил жизнями других. Сначала были синтезированные компьютером образы, но потом это стало неинтересным, и он придумал себе другую роль. Он стал созерцателем. Находил лазейки в системах и входил в них, наблюдая за другими людьми…»





▲ Быстрые спланированные операции – ключ к успешной игре.

А удалось многое. Первое, на что обращаешь внимание при игре в КД:Р – музыка и звук. Каждый ключевой персонаж говорит собственным великолепно поставленным голосом – здесь постарались актеры, которые работают над дубляжом фильмов для российского кинопроката. Все голоса весьма колоритны – среди бета-тестеров даже устраивалось голосование на выявление самого удачного голоса в игре. В моем личном хит-параде первое место прочно оккупировал старина Мак со своим хрипловатым басом.

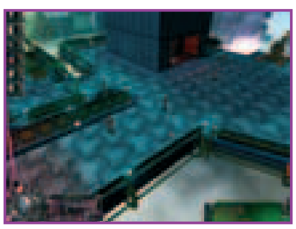
И музыка. Эта музыка! Могу без преувеличения сказать, что саундтрек КД:Р – один из лучших среди всех российских проектов. Несколько десятков музыкальных тем меняются в зависимости от места и ситуации. Музыка говорит о при-

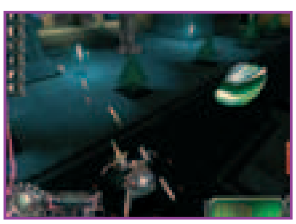
ИГРЫ ПАТРИОТОВ

На фото запечатлен Виталий Шутов вместе с инвентарем, которые использует студия для разработки новой игры — «Проект Альфа». На столе у одного из разработчиков я видел… Настоящий план захвата самолета Ил-76! Несмотря на то что разгла-



шать какую-либо информацию о «Проекте» нельзя, скажу – это будет что-то!







ближающейся опасности. Музыка отвечает за добрую половину всего настроя игры. Выключить динамики при игре в КД:Р – глупость совершенняшная. Все треки записаны в формате OGG Vorbis и подлежат ритуальному копированию в отдельную папочку с особо ценными находками. Кстати, ищите на диске к этому номеру «СИ» несколько музыкальных тем из «Кода Доступа».

Литературная часть – еще один бриллиант в обрамлении игры. Характеристики и предыстория персонажей читаются не хуже хорошей киберпанковой книги. После нескольких часов игры эти герои становятся почти родными – а это признак работы сценаристов высшего класса. На сайте MiST land проводился конкурс на лучший рассказ об одном из героев КД:Р-мира. Количество рассказов просто зашкалило – это говорит о том, что хватка вселенной «Кода Доступа» весьма крепкая. Великолепная работа.

ПО СУТИ

Все, хватит о мире. Поговорим лучше о том, каково в КД:Р играть.

Итак, геймплей игры основан на традициях старины X-COM. Те же ощущения. Игра походовая, при передвижениях видны заветные хексы. А в перерывах между ходами игрока возникает экран с надписью «Скрытые передвижения»… На меня нахлынула волна ностальгии.

В самом начале игры путь героя пролегает по Нижнему Городу. Первой задачей является поиск союзников, выполнение их заданий, набор XP-очков и подготовка к штурму порта, ведущего в Верхний Город. По традиции местность изначально открыта, и лишь действующие и «одушевленные» объекты скрыты от взора игрока «туманом войны».

Виталий Шутов: «*В принципе, все квесты, все передвижения созданы как оформление к самому главному элементу игры – к бою. Сражения занимают главное место в игровом процессе КД:Р*». Сражаться и вправду придется много. И именно для боя авторы игры приготовили огромное количество всевозможных аксессуаров.

Походовая тактическая RPG – вот название жанра, которым можно охарактеризовать КД:Р. Оригинальная концепция X-COM щедро разбавлена ролевыми элементами. Всевозможные параметры персонажей влияют на их поведение и возможности. Следует с самого начала определить, какие именно параметры вы собираетесь прокачивать, так как их совсем немало – и многие из них влияют на способность применять то или иное оружие. Например, высокий интеллект дает возможность использовать более сложную экипировку, сила – более... тяжелую и т.д. Самих видов вооружения, а также всевозможных защитных полей и прочих предметов гардероба – миллион, любители поиграть в переодевания останутся довольны.

Некоторые параметры (вроде зрения) улучшаются с помощью имплантов, вживляемых в соответствующие части тела персонажей. Импланты можно покупать, воровать, отбирать – короче, игрок избавлен от необходимости бесцельно бродить по полям-лугам в поисках монстров, чтобы прокачивать тот или иной параметр.

Далее, высокий интеллект открывает весьма неожиданные возможности игры. При должном уровне развития навыков взломщика Хакер сможет привлекать в команду разнообразных боевых роботов, действующих на службе правительственных органов. Роботы открывают путь к новым тактическим приемам – скажем, использованию шокового вооружения, отнимающего у противника ходы.

Уверен, что КД:Р-сообщество будет постоянно открывать все новые и новые тактики – количество возможных приемов ведения боя неизвестно пока даже самим разработчикам.

РЕЗЮМЕ

Игра получилась удивительная. Проект очень долгое время пребывал в информационном вакууме, что еще больше усилило шок счастливчиков, увидевших игру в действии до ее выхода. «Код Доступа: РАЙ» – проект мирового класса, который, надеюсь, обретет огромное количество поклонников. Кстати, игра будет издана на территории Европы в соответствующем локализованном виде, правда, уже без этих великолепных голосов – европейцы не знают, что теряют.

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Великолепная игровая атмосфера, очень качественная музыка, безупречно проработанные характеры персонажей, настоящий X-COM'овский геймплей, огромное количество тактических приемов и вариантов прохождения игры...

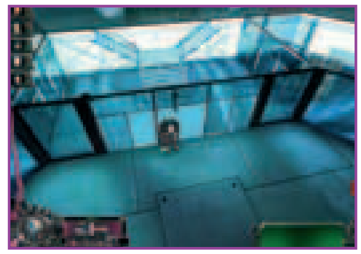
■ МИНУСЫ

Ориентация игры на хардкорных игроков, знакомых со старыми походовыми тактиками... Если это можно считать недостатком.

/8,5/

Российский проект мирового класса. Елей и бальзам для всех поклонников походовых тактических стратегий. Прекрасно проработанные игровые детали, создающие ошеломляющую игровую атмосферу.

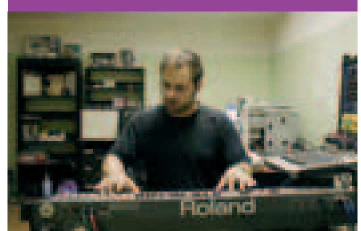
СТРАНА ИГР



▲ Антураж Верхнего Города сильно отличается от темных трущоб Нижнего.

МУЗЫКА+АТМОСФЕРА

Композитор Александр Шукаев говорит о своей работе над проектом: «Киберпанк дает огромную волю фантазии – гитарные композиции, основанные на брейкбите, перкуссионные пассажи с элементами эмбиента и электроники, четкие ломанные



ритмы с агрессивными «кислотными» звуками. Я могу однозначно сказать – в целом весь саундтрек к «КД:Р» получился очень продуманным и удачным, а самое главное – атмосферным».

Единственное, что вы должны знать перед тем, как побежать в магазин за коробкой КД:Р (я уже занял место в очереди!) – то, что игра весьма и весьма «хардкорная». Любителей прямолинейных развлечений вроде Dungeon Siege КД:Р может весьма разочаровать – здесь надо думать на несколько ходов вперед. Последние полгода студия MiST land провела как раз над подгоном геймплея к запросам широких народных масс, но, тем не менее, от КД:Р до Diablo – как от Антарктики до Ниагары. Короче, те, кто проводил ночи за X-COM'ом, примут «Код Доступа: РАЙ» за своего… Не понимаю, почему я еще здесь. Меня ведь ждет захват портала в Верхний Город! Там и увидимся.

ДЕНИС ЗЕЛЬЦЕР
MAXIDEN@GAMELAND.RU

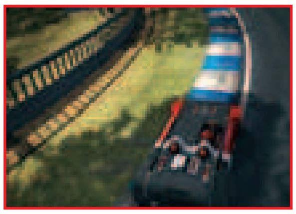

ОЖИДАЙТЕ ОСЕНЬЮ ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ "ШТОРМ"
ШТОРМ
СОЛДАТЫ НЕБА
И СНОВА ИДЕТ ВОЙНА ЛЮДЕЙ И ВЕЛИАНЦЕВ, НО УЖЕ В ПРОДОЛЖЕНИИ НАШУМЕВШЕЙ ИГРЫ "ШТОРМ" - "ШТОРМ. СОЛДАТЫ НЕБА". ТЕПЕРЬ ВАМ ПРЕДСТОИТ НАЧАТЬ ИГРУ НЕ "ЗЕЛЕНЫМ" КУРСАНТОМ, А МАТЕРЫМ ИНСТРУКТОРОМ, КОТОРЫЙ ПОВЕДЕТ НОВОБРАНЦЕВ В ИХ ПЕРВЫЙ ПОЛЕТ И ДАЛЕЕ... В БОЛЕЕ ЧЕМ 50 МИССИЙ, СЮЖЕТНО ПЕРЕПЛЕТАЮЩИХСЯ С ПЕРВОЙ ЧАСТЬЮ ИГРЫ. ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ЭКСТРЕМАЛЬНЫХ ПОЛЕТОВ В ИГРУ ДОБАВЛЕНЫ ТОННЕЛИ, А ДЛЯ ЭСТЕТИЧЕСКИ НАСТРОЕНЫХ ИГРОКОВ РАЗРАБОТЧИКИ ПОСТРОИЛИ ЦЕЛЫЙ ГОРОД. ТАК ЧТО ПРИГОТОВЬТЕСЬ СНОВА СРАЗИТЬСЯ С ВРАГАМИ НА НЕИЗВЕСТНОЙ ПЛАНЕТЕ - ВЫ ЖЕ СОЛДАТ НЕБА!
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
- ОТЛИЧНАЯ ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ "ШТОРМА",
- ОГРОМНЫЙ ИГРОВОЙ МИР, ПЛЮС ЦЕЛЫЙ НОВЫЙ КОНТИНЕНТ;
- БОЛЬШОЙ ВЫБОР ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ,
- ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБОРА ОРУЖИЯ,
- НЕЛИНЕЙНАЯ СТРУКТУРА КОМПАНИЙ,
- БОЛЕЕ 50 ВИДОВ НАЗЕМНЫХ, ВОЗДУШНЫХ И МОРСКИХ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ;
- ДОБАВЛЕНЫ ВОЗДУШНЫЕ АВИАНОСЦЫ,
- МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ.
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛ.: (095)111 5158, 111 5440, E-MAIL: SALES@BUKA.RU
Бука
MODИя

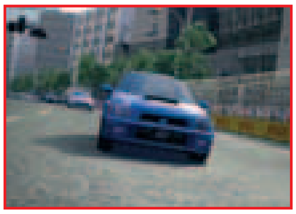
СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

GRAN TURISMO
CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA
ГАРАЖ ВАШЕЙ МЕЧТЫ

Не секрет, что GT Concept 2002 Tokyo-Geneva стала эксклюзивом в Европе, и посему на интернет-форумах, посвященных игре, зачастую можно встретить весьма любопытные дискуссии. Среди обсуждений машин, красовавшихся на автомобильных выставках Токио и Женевы, находится место для ожесточенных перепалок между зазнавшимися европейцами и недовольными несправедливым релизом американцами. Неужели сотня концепт-каров действительно стоит всего поднимаемого вокруг них шума?





■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Polyphony Digital
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.granturismo-3.com ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12086

Вряд ли GT Concept 2002 можно назвать дополнением к GT3: A-Spec, и уж тем более сиквелом. Скорее всего, подойдет определение эдакого виртуального гаража, в котором разместились чуть более сотни реально существующих автомобилей из серии тех, которые никогда не обдадут вас грязью на улице. Хотя бы по той простой причине, что их законное место — на стендах автовыставок.
Судя по всему, создатели явно рассчитывали на то, что проект будет интересен как уже знакомым с серией Gran Turismo, так и просто случайным геймерам. Для первых припасена красующаяся на коробке надпись The Real Driving Simulator и все, что под ней подразумевается, а для последних — исключительно аркадные режимы игры. Все верно, заниматься своей карьерой здесь вам никто не позволит. Можете смело позабыть о денежных вознаграждениях, которые обычно выдаются за участие в соревнованиях, а, стало быть, и о возможности демонстративно шелестеть купюрами при покупке новой красотки в свой гараж. Да даже мыть своих любимиц не разрешают, изверги! Впрочем, всего этого с лихвой хватало в GT3: A-Spec.



▲ Модели автомобилей, как заведено в Gran Turismo, выполнены просто превосходно.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

Любопытно, что, если вы успешно завершите всю одиночную игру, вас наградят 10 миллионами кредитов, которые можно перечислить на свой счет в GT3: A-Spec. Помимо этого, вам зачтут прохождение еще не осиленных тестов в Licence Center — вы получите бронзовые медали.

ВСЕ ПРОСТО

В GT Concept 2002 все гораздо проще, по принципу «сел и поехал, прокатился и положил на полку». Ну и потом можно еще хвастаться перед друзьями своей бесценной коллекцией автомобилей, которые представлены в пяти различных категориях: New Pacific Cars, New European Cars, Concept Cars, Dream Cars и Racing Cars. Перечислить все машины просто не представляется возможным, посему назовем самые достойные экземпляры: Aston Martin Vanquish, Dodge Viper GTS R Concept, Renault Clio Sport, Jaguar XKR, Chevrolet Corvette C5R, Volkswagen W12. Кстати, стоит отметить, что в Dream Cars засветились автомобили, при создании которых нашла применение смелая фантазия дизайнеров из Polyphony Digital. Так что готовьтесь к самым неожиданным решениям!

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ
От GT3: A-Spec игре достались прекрасный графический движок и правдоподобная физическая модель. Вся сотня автомобилей – из разряда «не в этой жизни».

■ МИНУСЫ
Разочаровали далеко не самый лучший выбор трасс и отсутствие карьерного режима, который мог бы значительно продлить жизнь игрушке.

/7,0/

Игра приглянется ярым поклонникам GT и ценителям неординарных авто. Всем остальным советую GT3: A-Spec, в которой гораздо больше всевозможных новаротов.

СТРАНА ИГР



▲ На раллийных трассах у вас только один противник.

Прежде чем начать соревнования, вам придется получить лицензии на каждой из десяти имеющихся трасс в режиме Course Licence. Попросту говоря, от вас требуется проехать один круг на предложенном автомобиле и уложиться при этом в заданное время. На самом деле, трасс всего пять, просто у каждой имеется своя reversed-версия. Кроме того, все поклонники будут явно огорчены, узнав, что среди них нет ни одной новой. Mid-Field Raceway, Tokyo R246, Swiss Alps, Tahiti Maze должны быть знакомы вам по GT3: A-Spec. А Autumn Ring, если помните, встречалась в первых двух частях серии, и здесь присутствует ее обновленный вариант.
Сложно сказать, какими соображениями руководствовались создатели, и чем обусловлен выбор далеко не самых выдающихся трасс. Ведь образцами визуального великолепия можно считать ночную Special Stage Route 11 и урбанистичную Seattle Circuit, а Laguna Seca Raceway и Cote D' Azur отлично подходят для демонстрации мастерства вождения. В GT Concept 2002 по каким-то причинам для них места не нашлось, что сразу можно причислить к одному из самых значительных недостатков.
Во время заезда на получение лицензии вы можете использовать так называемую pace car, которая будет ехать впереди вас, вырисовывая оптимальную траекторию движения и указывая точки начала торможения перед поворотом. Безусловно, она помогает добиться наилучшего результата, к тому же с психологической точки зрения может расцениваться в качестве соперника. Что интересно, за столкновение со стенами и за съезд на обочину теперь не штрафуют, так что появилась неплохая возможность срезать путь и выигрывать таким образом драгоценные секунды.
После того, как вы овладеете прохождением трасс в совершенстве, вы сможете испытать себя, приняв участие в соревнованиях в режиме Single Race. Здесь все просто: приехал на первом месте — получил машину. Какую именно? Все зависит от выбранного уровня сложности. Для новичков приготовлен щадящий во многих отношениях Normal, а для опытных гонщиков — Professional с тремя кругами ада вместо двух.

МАШИНОК РАДИ

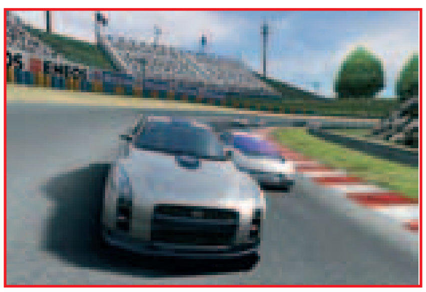
Среди недостатков игры обнаружились те же самые, что бросались в глаза еще в GT3: A-Spec: дурацкая способность автомобилей подталкивать друг друга и отсутствие модели повреждений. Действительно, машина, влетевшая в бордюр на скорости 350 км/ч и оставшаяся без единой царапины, — зрелище удивительно жалкое. Однако, возможно, в этом проявляется желание создателей научить вас красиво ездить, в идеале изучив изгибы каждой трассы.
Проект получился явно неоднозначным. Тем не менее, несмотря на все сделанные упрощения игрового процесса, GT Concept все равно представляет немалый интерес. Конечно, во многом благодаря диковинным автомобилям, из-за которых этот своеобразный add-on и задумывался. Ну и опять же игра остается самой красивой из всех гоночных симуляторов на PlayStation 2. И это притом, что годовалый движок GT3: A-Spec не претерпел никаких изменений. Хотя на подходе NFS: Hot Pursuit 2, предрелизную версию которой вашему покорному слуге посчастливилось потрогать. Шепну по секрету, что там с графическим исполнением и дизайном трасс дела обстоят гораздо лучше, так что в скором времени кое-кому придется потесниться.

LOGITECH DRIVING FORCE WHEEL

Наибольшее ощущение реализма от игры можно получить, используя руль Driving Force, который был разработан компанией Logitech специально для Gran Turismo 3: A-Spec. Данное устройство по праву считается одним из лучших среди себе подобных, кроме того, его можно использовать и в других гоночных симуляторах для PS2.



▼ Смотреть повторы в Gran Turismo – больше, чем удовольствие.



АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Шведы так и не научились делать стратегии. Что там у нас с пометкой made in Sweden? Вялотекущая Europe Universalis? Где молниеносные блицкриги, воинственные потомки германцев?!! Даже Германия выдает одну миролюбивую стратегию за другой: Settlers I, II, III, IV; Cultures I, II; Nations. Да и откуда им стратегического таланта набраться? В двадцатом веке две войны проиграть – уметь надо.

НА ДИСКЕ

ЛЕГИОН

ГОЛОЗАДЫЕ ГЕРМАНЦЫ

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** TBS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1C/snowball.ru ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Slitherine Software ■ **ЛОКАЛИЗАЦИЯ:** Snowball Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 266, 64 MB RAM ■ **ОНЛАЙН:** http://www.snowball.ru/legion/ ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12364

Legion – историческая TBS, римейк старого вояки Centurion'a (и не надо отнекиваться). Почет и уважение задолго до выхода. Чем предлагает занять время Legion? Пошаговыми перемещениями по глобальной карте и реалтаймовыми боями (Lord of Realms II), устройством городов, первобытной экономикой, фиктивной дипломатией, простенькой минимальной графикой. Нормально, нормально. Геймеры, пересытившись красивыми формами игровых блокбастеров, возможно, с интересом будут воспринимать подобные творения. Я сказал — возможно. По крайней мере, мои глаза отдохнули. Составные части Legion'a мы уже где-то когда-то по отдельности видели, и «уникальной» фишкой здесь выступает боевая система. Которая также была проведена в жизнь еще в 1990-ом (упомянутый Centurion), но эксплуатировалась значительно реже. Чем и ценна. Итак, первая фаза боя заключается в выборе тактики сражения. Все просто. Кликаем на понравившуюся формацию («черепаха», «коса»...), затем отдаем приказ («быстрое наступление», «наступление с паузой»...). Для каждого отряда. Готово? Тогда кнопочку «OK», пожалуйста. И наблюдаем, что же мы такого нагородили. Бой идет без участия всесильного игрока. Стороны сталкиваются и... чаще всего разбегаются (с моралью — явный перебор). Многие успели окрестить это как «торжество индирект-контроля»... Хм, я бы сказал, что определение правильного индиректа звучит так – «когда вмешательство игрока не требуется». В «Гномах» правильный индирект. Здесь, когда точное расположение противника при расстановке войск не известно и тактика сводится к «угадал, не угадал»... Раздражает.

В Legion'е сами германцы выглядят как голые мужики, стыдливо прикрывающие срамные места щитами и шугающиеся римских калиг. Закат Германии?



▲ Воинственная Галлия спокойна. Пока.

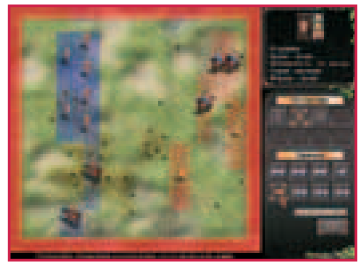


▲ В завоеванных варварских городах можно нанять ренегатов из местного населения.



▼ Голенькие германцы, наверное, хотят соблазнить моих воинов.

▼ От расстановки сил зависит исход сражения. Враги втирают очки – на поле их будет гораздо больше.





▲ Бронированные лучники – ультимативные юниты.



ПОЛИТКОРЕКТНОСТЬ

Шведам повезло - нейтралитет во Второй Мировой позволяет ей обращаться к своему историческому, порой неблаговидному, наследию. Зажатая в тиски цензуры Германия облизывается и скулит. Шведская Paradox за хорошее поведение делает "Крестоносцев". А, как вы понимаете, Германии есть, что об этом рассказать. Тевтонский орден, Drang Nach Osten, Фридрих Барбаросса...

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ
Историческая достоверность. От дотошливых создателей EU. Все сверено и проверено. После игры можно удивлять окружающих названиями варварских племен.

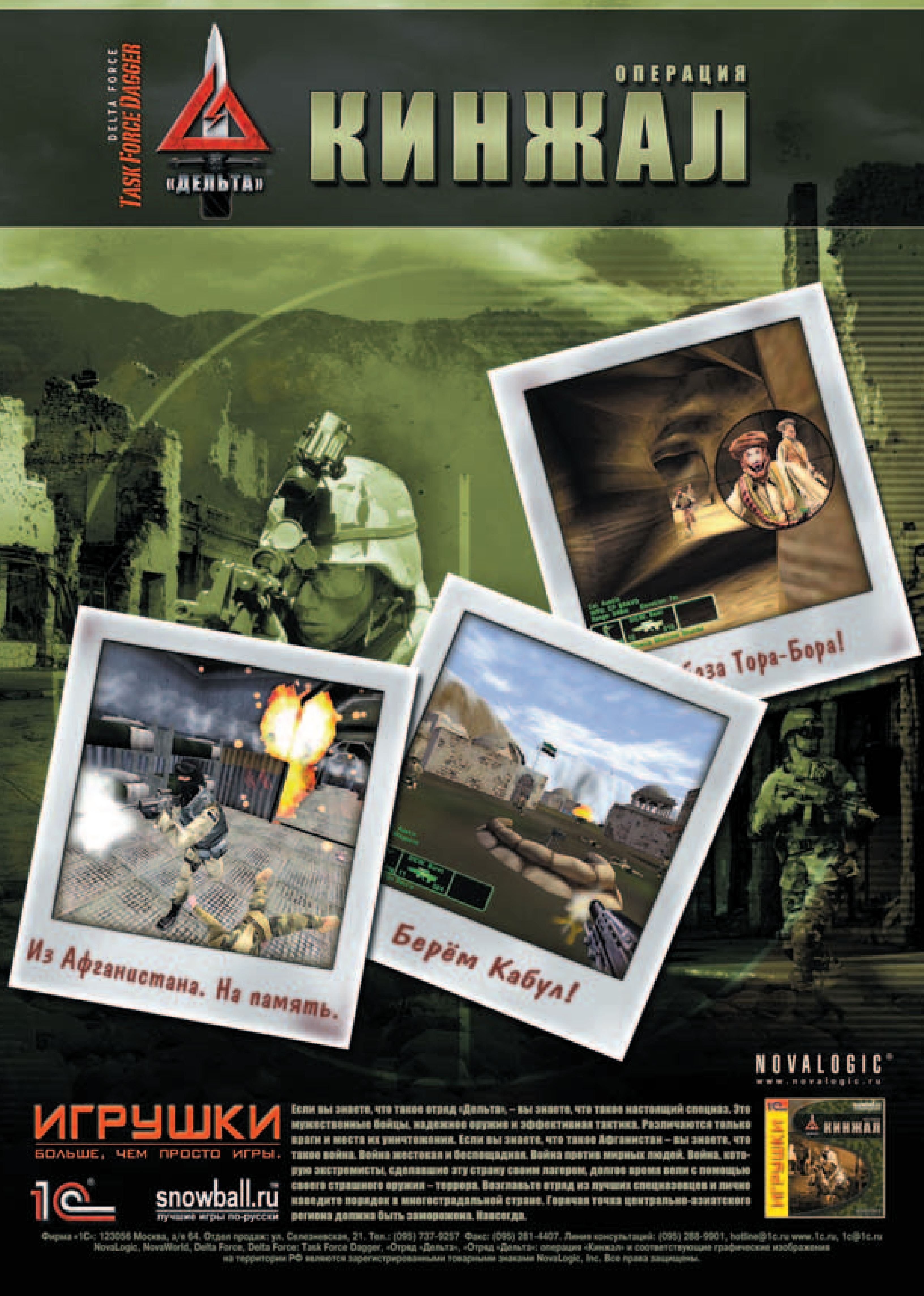
■ МИНУСЫ
Однообразные бои. Непонятные приступы страха у яростных варваров. Кампании, различающиеся лишь названиями и разбросом городов, – ландшафт везде однотонен и одинаков.

/6,0/

Римские каникулы Legion вряд ли устроит. А суровые будни студента второкурсника истфака – запросто. Аквитания, говорите? Направо, затем налево.

СТРАНА ИГР

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
PERESTUKIN@GAMELAND.RU



DELTA FORCE
TASK FORCE DAGGER
«ДЕЛЬТА»
ОПЕРАЦИЯ
КИНЖАЛ
База Тора-Бора!
Из Афганистана. На память.
Берём Кабул!
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
лучшие игры по-русски
Если вы знаете, что такое отряд «Дельта», – вы знаете, что такое настоящий спецназ. Это мужественные бойцы, надежное оружие и эффективная тактика. Различаются только враги и места их уничтожения. Если вы знаете, что такое Афганистан – вы знаете, что такое война. Война жестокая и беспощадная. Война против мирных людей. Война, которую экстремисты, сделавшие эту страну своим лагерем, долгое время вели с помощью своего страшного оружия – террора. Возглавьте отряд из лучших спецназовцев и лично наведите порядок в многострадальной стране. Горячая точка центрально-азиатского региона должна быть заморожена. Навсегда.
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force: Task Force Dagger, «Отряд «Дельта»», «Отряд «Дельта»: операция «Кинжал» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

Большинство современных девелоперов получают свою путевку в жизнь, сделав абсолютно вторичный проект, едва ли не клон работы какого-нибудь мэтра. Ничего зазорного. Первое произведение всегда делается под впечатлением. Я всегда к дебютам отношусь осторожно — и как пользователь, и как критик.

НА ДИСКЕ

КОРОЛЬ ДРУИДОВ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ИЗ ЦАРЯ В КОРОЛИ

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** TBS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Haemimont Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 400, 64 MB RAM ■ **ОНЛАЙН:** http://www.haemimont.com/celtickings/ ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12390

ДРУИДЫ

Социальная группа, образованная учеными жрецами, толкователями законов в кельтской Британии и в Галлии. Самое раннее свидетельство об их существовании относится к III в. до н. э. Определенно о них почти ничего не известно, хотя многое говорит о том, что друиды представляли собой замкнутое сообщество с весьма сложной религиозной и организационной структурой. Единственные живые свидетельства деятельности друидов – так называемые каменные круги. Самый известный – Стоунхендж в южной части Англии.

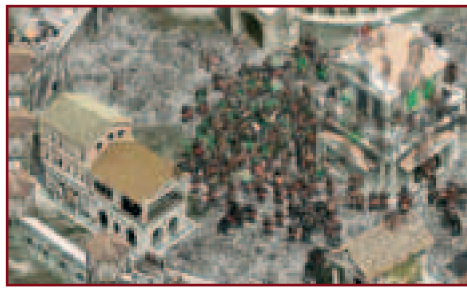
Болгарская Haemimont Games выпустила всего одну игру – Tzar. На поверку, оказавшийся WarCraft'ом (что за номером два). Хитрые болгары умудрились всучить нам второй раз тот же геймплей! Игра хорошо продалась и была издана в России. И главред Юра Поморцев пресек все мои колкости в адрес Tzar'я. Однако, как зацепила!

Haemimont Games не стала будить лешего в игроках и не выпустила продолжения успешной стратегии, а стала работать над своим самостоятельным проектом Celtic Kings (они же «Короли Друидов»). Обычно для раскачки начинающим разработчикам требуется наклепать гораздо больше второсортных проектов, набить руку, так сказать. Болгарской команде хватило первого опыта. Понятное дело, покупая игру, мы не хотим делать ей одолжение, быть к ней снисходительными. Нам плевать, что это второй проект разработчиков. «Развлекай меня!» — вот наша установка. И мало кто проходит этот последний и самый важный тест-контроль. У «Королей» получилось. Вы знаете, получилось! На фоне последнего увлечения WarCraft III (да, и кроме стратегий есть что погонять, к тому же и не на одной платформе) — это подвиг. Он отнял достаточно моего времени, подлец... Под своеобразную бравурную музыку («ту-ту-ту!» — надрывается рог) герой скачет по бескрайним рисованным галльским просторам, раздавая оплеухи тевтонцам (а эти зачем?) направо и налево. С историей игра не дружит, да ей и незачем.

Единственная кампания, сделанная в редакторе, выглядит как campania01. Проба, тест движка. Правда, вам ничто не мешает сделать campania02 лучше, чем оригинал, редактор вот он, в соседней папке. Бессребренники разработчики сожгли мосты к сиквелам, add-on'ам и прочим дополнительным миссиям.

Сказка на ночь про Паракса и друзей, про злых тевтонцев и добрых друидов – ммм... сомнительное развлечение. Но в мультиплейере игра показывает класс. Освободившись от мутных пут сюжета, игрок волен выбирать приглянувшуюся ему сторону (римлян, варваров) и начинать громить... тевтонцев. Не только. Но и без окаянных, засевших посреди карты в качестве злобных NPC, не обойдется.

Несложная система добычи ресурсов (нащелкал крестьян — и все дела) освобождает игрока от гражданской рутины и позволяет всецело отдаться любимому делу, войне! Нетривиальная система прокачки армии (юниты тренируются друг на друге, зарабатывая опыт), система формаций, герои, магия друидов – вся эта свистопляска чертовски приятна. Особенно в спаррингах с живым противником. Шанс на победу остается всегда.



▲ Вандалы рушат римские постройки.



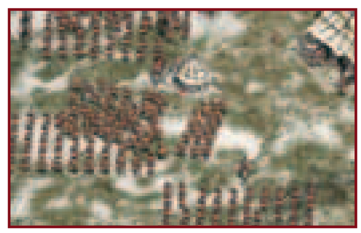
▲ Римляне нашли тевтонское гнездо.



▲ Варвары применяют древний аналог С-300.



▸ Герой обладает опциями построения войск.



▲ Калиг солдатских топот мерный...

РЕЗЮМЕ

■ **ПЛЮСЫ**

«Король» во главе кельтов из Болгарии явился добрым знамением. Хорошие PC-стратегии появляются в восточной Европе все чаще и чаще.

■ **МИНУСЫ**

Заточенность под мультиплейер не устроит игроков, предпочитающих мощный сингл. Кампания в «Короле» — любительская.

/7,5/

Болгария доказала, что кроме ракии, недорого вина, маринованных огурцов и помидоров, умеет делать неплохие игры.

СТРАНА ИГР

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
PERESTUKIN@GAMELAND.RU

ALIENS VERSUS PREDATOR 2: PRIMAL HUNT

«Я СПРОСИЛ У АЛИЕНА...»

НА ДИСКЕ

«...как поживаете, собственно?». Алиен оторвался от очередного ходатайства, которое он строчил сразу в два комитета ООН – по делам малых народов и защите редких видов животных – и, подперев морду лапой, посмотрел на меня в глубокой задумчивости. Если бы на его лице можно было что-то прочитать, это было бы недоумение.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Third Law Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель
■ **ОНЛАЙН:** http://avp2.sierra.com/ ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12286

ТАЙНА LV1201

Сценарий expansion pack для Aliens vs Predator 2 закручивается вокруг некоего Артефакта, за которым гоняются три расы. Артефакт исторически принадлежит расе Пилотов, но причины, по которым они хранили его на планете LV1201, не вполне ясны, как и его предназначение. Впрочем, по мнению разработчиков, вам уже должно быть СТРАШНО ИНТЕРЕСНО. Ну или просто страшно.



▲ Красотой тренированного тела Predalien может потягаться с самой Дуньей.

Скажи, пожалуйста, почему нас так не любят?» «Э-э, хороший вопрос. Вы скользкие, зубастые, когтистые типы с необаятельными лицами, вы не умеете пользоваться одноразовыми носовыми платками и жевательной резинкой, освежающей дыхание, не говоря уже о таких мелочах, как использование других живых существ в качестве инкубаторов и продуктов питания. А что?» «Хорошо, пусть так, пусть мы даже не входим в таргет-группу производителей кока-колы, но разве мы похожи на идиотов?» «Вроде нет». «А вот Third Law считают именно так. Иначе, с какой стати из нас стали бы изображать недоумков с мозгами меньше, чем у facehugger'а, выпрыгивающих по зову триггера едва ли не из стен и настойчиво бросающихся под пули морпехов? По правде говоря, на уровнях Primal Hunt скорее заснешь от скуки, чем будешь за кем-то гоняться. И кому пришла в голову эта бредовая идея с тремя королевами, выскакивающими одна за другой, как эти, как их... матрьошки?? Я провел изыскания, и, согласно им, это в корне противоречит жизненному укладу нашей расы!» Алиенская морда приобрела псевдоплаксивое выражение, он попытался распечатать очередную пачку «клинексов», но лишь порвал ее в клочки, как обычно. «А эти морпехи? Они очень подозрительны: русские общаются друг с другом на плохом английском, их майор носит странное имя — то ли «Дунья», то ли «Данья» — а еще они освоили турели и сторожевые пулеметы, что сильный ущерб численности моего народа. Впрочем, сами они охотно гибнут — видимо, это называется «баланс». Я также возражаю против искажения образа chestburster'а — почему, покинув тело Хищника (гр-р-р, нам подсовывают скрипт!), через пару минут он преображается в Predalien'а, а потом вроде как обратно становится собой?». «Ты задаешь слишком много вопросов. Скажи лучше, зачем вам-то понадобился этот Артефакт?» «Если бы я знал... все, что он может наверняка — убивать моих сородичей. Возможно, он может пригодиться для эвтаназии...» «Похоже, никто не знает точного ответа. Кстати, а что там у нас с Хищниками?» «Ха-ха, их порадовали новой пушкой! Судя по убойной силе, это ракетница для праздничного салюта! И раскрасочка в невидимом режиме у них подстать — все цвета радуги, веселенькая такая, враги не нарадуются! Даже тупые местные лоси и обезьяны, на которых его послали охотиться, легко соображают, что к чему». Алиен злорадно подмигнул малышу-facehugger'у, гревшемуся на настольной лампе, и вернулся к своему тексту, где рядом с названиями Sierra и Third Law Interactive в изобилии цвели обидные эпитеты.



▲ Дунья. Видели бы вы, КАК она бегает!



▲ Грузите алиенов бочками!



▲ Неведома зверушка, бригада таксидермистов уже в пути.

ШЭЙН ТРЕЙСИ
SOMMONEL@HOTBOX.RU

РЕЗЮМЕ

■ **ПЛЮСЫ**
Какой же add-on без нововведений? Получите-распишитесь: несколько новых видов оружия, пара новых зверушек и экскурсия в руины резиденции Хищников.

■ **МИНУСЫ**
«Ах, какие мелкие кусочки!» И правда, 9 уровней весьма коротки, геймплей навевает скуку со второй минуты игры. Нововведения немногочисленны.

/4,5/

Вместо полноценного куска ветчины нам вручили тоненькую нарезку второй свежести. Отведав ее, вы, конечно, не умрете, но вот удовольствия не получите.

СТРАНА ИГР

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ



EMPEROR: RISE OF MIDDLE KINGDOM

КИТАЙСКИЙ ГОРОДОВОЙ

В Caesar можно играть по-разному: можно по-древнеримски, по-древнеегипетски, а можно и по-древнекитайски. Вопрос в том, много ли меняется в самой игре с изменением места и времени действия. Ответ предлагаю угадать с трех попыток. Наши ожидания от игр вроде Emperor: Rise of Middle Kingdom не меняются уже давно.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** manager ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Impressions Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 400, 64 MB RAM, 900 MB HDD
■ **ОНЛАЙН:** http://emperor.sierra.com/emperor/home.jsp **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF11626

Emperor — это самая обычная экономическая стратегия, симулятор строительства городов. Ставим несколько домиков, развиваем сельское хозяйство, занимаемся промышленностью, собираем налоги, устанавливаем отношения с соседями и т.д. По большому счету, ничего нового. Хотя есть в Emperor несколько забавных, сугубо китайских элементов. Меня, например, больше всего порадовала необходимость учитывать законы искусства фэн-шуй при постройке каждого здания. Сложно сказать, влияет ли это хоть на что-нибудь, но всегда приятно осознавать, что все твои здания находятся в местах, где ци благоприятствует жизни людей. Однако подобных мелочей не так уж и много. Понять, что мы в Китае, можно лишь по архитектуре домов да по специфическим отраслям промышленности (вроде производства шелка).

ДА БУДЕТ МАКРОМЕНЕДЖМЕНТ

В отличие от многих собратьев по жанру, Emperor позволяет не зацикливаться на мелких проблемах города, оттоке населения, переполненных складах и разгневанных богах, а заняться еще и большой политикой. С соседними городами можно торговать, образовывать альянсы, просить военной помощи, посылать шпионов и т.д. Недружелюбные поселения с удовольствием ходят на нас войной. А война здесь реализована без особого шика. Все, что от нас требуется, это послать солдат на место конфликта. Никакой тактики. Да и зрелищности тоже никакой. Не тот жанр.

▼ Информацию о состоянии чего угодно можно получить всего одним щелчком мыши.





▲ Промзона дымит даже в Древнем Китае. Хана экологии.

СТАБИЛЬНОСТЬ — ПРИЗНАК КЛАССА

В игре все правильно, все так, как и должно быть: красивые картинки, качественная анимация, отлично продуманный интерфейс —словом, ничто не раздражает. Вот только надоедает быстро. Emperor приедается еще в течение tutorial'а (очень немаленького, правда). Если вас будет воротить от игры, значит, вы уже пресытились такими продуктами. Всем остальным можно подумать над началом строительства «Запретного города».



▲ Китайский «Беверли Хиллс» — богачи предпочитают жить отдельно от простого люда.

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU

КОГДА ВСТРЕЧАТЬ НОВЫЙ ГОД?

Так как действие игры происходит в Древнем Китае, то нам придется привыкнуть ко многим китайским «странностям». В частности, поначалу немалое удивление вызывает, почему с приходом января не меняется цифра, обозначающая текущий год. И только когда в феврале на улицах появляется красный новогодний дракон, начинаешь припоминать, что китайский Новый Год отличается от нашего.

РЕЗЮМЕ

■ **ПЛЮСЫ**
Все в игре продумано до мелочей. Схема развития ясна, как день, система меню (с полным отсутствием подменюшек) вообще выше всяких похвал.

■ **МИНУСЫ**
От выпущенных все той же Sierra Caesar, Zeus и Pharaoh Emperor отличается лишь тематикой. Поэтому уставший от сериала игрок не сможет отдохнуть за E:RoMK.

/7,5/

Отличная игра. При условии, что это ваш первый-второй опыт в качестве мэра. Если нет, то... сколько же можно?! Любители-строители, конечно, будут в восторге.

СТРАНА ИГР

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Любая приставочная пресс-конференция Electronic Arts на протяжении последних четырех-пяти месяцев проходила по одному и тому же сценарию: журналистам без излишней скромности демонстрировали будущие мегаблокбастеры, а в каком-нибудь неприметном уголочке тихонько ютился столик с демо-юнитом, где крутилась свежая версия Shox. В результате экстремальная ралли-аркадка стала восприниматься неким фоном, само собой разумеющимся явлением.







НА ДИСКЕ

SHOX

ИЗ-ПОД ВЫПОДВЕРТА!

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** EA Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.ea.com/ ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12351

Симуляторов ралли в последнее время видимо-невидимо, и один другого круче. Не успел выйти WRC, как ему на пятки уже наступает Rallisport Challenge, только появилась V-Rally 3, а Colin McRae 3 уже рвется в магазины. Как не затеряться среди разнообразия качественных игрушек, схожих по задумке и исполнению? Легко. Нужно прыгнуть выше головы. Выдумать если не новую концепцию ралли, то уж, по крайней мере, облечь автогонки по пересеченной местности в невиданную доселе форму. И кому, как не Electronic Arts с ее лейблом EA Big, где один за другим проходят экстрим-обработку всевозможные виды спорта, взяться за ралли новой формации?

КУЛЬТИВИРУЯ НИЗМЕННОЕ

Взялись. Явили миру консольную ралли-акселерацию, будто вырвавшуюся из душноватых залов, где ревут динамиками и полосуют сумрак лампочками игровые автоматы. Драйвовому замесу из бешеной скорости и всепрощающей физики дали как следует пропитаться Запахом Большого Куша и в таком виде подвергли ядерной термообработке в британских горнилах EA. Жадность — вот что подхлестывает смельчаков, не-



▲ Юркий «Мини-Купер», оказывается, весьма неплох на проселках!

сущихся по 24-м трассам **Shox**, этого бастарда Rally Cross и Burnout. Подпитка зелеными президентами — залог нахождения на трассе. Каждый чекпойнт Shox Zone — возможность сорвать кассу. Смысл — уложиться во временной отрезок, пока на экране стремительно укорачивается Shox-линейка с позициями Gold, Silver и Bronze. Чем больше выжмешь из четырехколесного сообщника, тем больше загребешь на каждом отрезке. Подфартило? Хочешь, покупай новую тачку, хочешь — делай ставку и вырывай приглянувшееся авто у соперника посредством честного поединка, молниеносного заезда на скорость. Уложился в «золото» на всей трассе, взял медали? Добро пожаловать на ночную дорогу, и не забудь перед этим разграбить гараж!

ХУЛИГАНАМ НА ЗАМЕТКУ

Играючи выжимая из модернизированного движка F1 2002 стабильные 60 кадров в секунду, Shox попутно щеголяет текстурами высокого разрешения, отражениями, заливает машины грязищей по самую крышу, облепляет дорожным мусором лобовые стекла и вышибает фары одну за другой. Бонусные автомобили, секретные трассы — все давно предусмотрено. Остается только прыгнуть за руль и, снося ограждения, ломануться зашибать деньгу на скоростных трассах, проложенных по снегам, пескам и болотам — в полном соответствии с бизнес-стратегией EA, выдумывающей ниши и заполняющей их своими играми. Решпект.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

В СТИЛЕ «МАТРИЦЫ»!

Помимо барыжнических кормушек, Shox Zones также выполняют роль триггеров для сумасшедшего оператора. Особо примечательный кульбит на подложенной к месту кочке, и движение обрывается, грохает тишина... мгновенный фиксаж провала в безвременье с за-



мерзшим взглядом камеры на неподвижно зависшую в кувырке машину. Через секунду звук, картинка и сила тяготения догоняют нас, обрушивая сминающийся корпус на мельтешащую землю, выворачивая спойлеры, капот и вздымая фейерверк стеклянных брызг. Хорошо хоть, что внешние повреждения машин никак не влияют на их характеристики — это же аркадная гонка!

РЕЗЮМЕ

■ **ПЛЮСЫ**
Запоминающийся, свежий подход к избитой тематике ралли, сильная графическая сторона, быстрый и увлекательный аркадный геймплей.

■ **МИНУСЫ**
Постепенно происходящее начинает приедаться — к счастью, происходит это лишь после того, как в поте лица открыты все многочисленные трассы и машины.

/7,5/

Простой как три копейки, озорной взгляд на ралли. Shox обладает недюжинной играбельностью и совершенно заслуженно продвигается EA в качестве одного из хитов осенне-зимнего сезона.

СТРАНА ИГР

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07



Elder Scrolls III: Morrowind - самая большая ролевая игра в мире. Перед вами вселенная безграничных возможностей! Становитесь доблестным героем, которого ждут великие подвиги, или будьте коварным вором, который жаждет захватить власть в своей шайке. Почувствуйте себя злым волшебником, создающим самое разрушительное заклинание в мире, или благочестивым целителем, желающим спасти мир от очередной чумы. Ваши поступки будут менять характер вашего героя, а его изменения повлекут за собой удивительные превращения окружающего игрового мира. Вступите в конфликт с наемниками, и десятки кровожадных убийц будут повсюду выслеживать вас. Удивите их - и вот уже ваш герой приглашен в гильдию... Запомните: в Морроуайнде нет двух одинаковых путей!

Фирма "1С" Bethesda SOFTWORKS INC. a ZeniMax Media company Акелла

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

FREEKSTYLE

ЗАЖИГАЙ!

Везет мне нынче на экстремальные игрушки от EA! Сначала подоспел Shox, а за ним поспел черед и старого знакомца Freekstyle, чье досье мне уже посчастливилось пролистать перед вами в конце зимы. Несмотря на то что в Европе игра появилась еще в августе, вплоть до нынешнего номера нам некуда было втиснуть ее обзор. А ведь Freekstyle в самом деле заслуживает того, чтобы о ней была сказана пара ласковых — уж очень много в России неравнодушных к таким развлечениям геймеров и уж очень аппетитная выдалась игрушка!



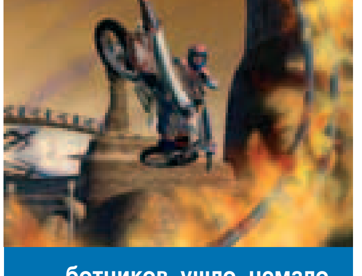
▲ Утешительный приз сегодня — оплаченное пожизненное лечение. Недолгое.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.ea.com/easportsbig/games/freekstyle/ ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF11881

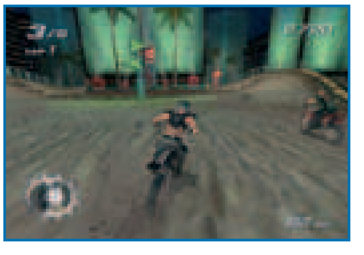
Помните SSX Tricky? Так вот, Freekstyle ровно то же самое, только здесь в распоряжении игроков не скользящие сноуборды, а беснующиеся между ног железные кони, сиречь мотоциклы. Берем мотокросс, трассы прогоняем через адскую мясорубку, всех гонщиков нещадно татуируем, саундтреком ставим Dry Cell — получившийся на выходе инфернальный коктейль-будильник разом выведет любого экстремальщика из апатии, в которую выливается ожидание следующей SSX.

САВСЭМ ГАРЯЧИЙ!

Без должного снабжения пиротехникой металлический мотобалаган был бы неотличим от невинных детских покатушек. Freekstyle умеет зажигать в самом что ни на есть буквальном смысле слова! На создание эффектов пламени у разработчиков ушло немало сил, и наслаждаться полыхающими оранжевыми языками вы будете на протяжении всей игры.



▼ Редкий участок уровня, где «дорога» проходит без особого наклона.



ВЕРХОМ НА ЗВЕЗДЕ

Скорость — краеугольный камень геймплея. Бонусы-ускорители даются при выполнении комбинируемых трюков (по умолчанию последние «висят» на шифтах джойпада). Удачливые трюкачи заполняют особую комбо-линейку, позволяющую со временем провести сногсшибательный Freekout — адреналиновый перфоманс на пределе возможностей человека и его двухколесного друга. Расклад простой: или выделываешь трюки, или сходишь с дистанции, ибо бустеры за красивые глазки никто не ссудит, а без форсажа обогнать соперников можно лишь в розовых мечтах.

> **Расклад простой: или выделываешь трюки, или сходишь с дистанции, ибо бустеры за красивые глазки никто не ссудит.**

▼ Кого раньше хватит сердечный приступ — водилу или зрителей?



РЕЗЮМЕ

■ **ПЛЮСЫ**
Захватывающая дух скорость, цепкое управление, хорошо проработанный мультиплейер, с юмором подобранные гонщики и трассы.

■ **МИНУСЫ**
Не столь уж оригинальный подход к геймплею, простенькая графика с размытыми текстурами низкого разрешения. Игра может надоесть почище Crazy Taxi.

/7,0/

SSX Tricky на железном коне. В момент сносящее крышу развлекалово. Играть больше чем полчаса за один присест не стоит — зато эти тридцать минут пройдут отменно!

СТРАНА ИГР



ПРОСТО И ЧЕСТНО

Когда полированные байки, заклепанные куртки, кислотные бородки и грудастые блондинки наконец примелькаются, придет осознание того, что графика, между нами говоря, могла быть и получше... с другой стороны, при наличии столь выигрышной концепции и комфортного управления вряд ли кому-то испортит удовольствие обрывочная анимация, поверхности с размытыми пятнами текстур и модели со слабой детализацией. Придирчивые эстеты от видеоигр просто не обратят внимание на Freekstyle, а у казуалов нет времени изучать особенности дизайна — свои 60 кадров в секунду игрушка выдает исправно, за что честь ей, слава и почет. Тем более, что потрясающий эффект размытия картинки довольно успешно скрадывает недостатки графики.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Uncharted Waters: New Horizons

Платформа: Mega Drive, SNES, PC, PS one, Saturn
Разработчик: KOEI
Издатель: KOEI
Дата выхода: 1994
Эмулятор: Gens, ZSNES

Если попросить меня назвать одну-единственную игру для Mega Drive, которую я считаю лучшей, то колебаться долго не буду. Дело в том, что New Horizons (также известна как UW2) – единственная (из переведенных на английских) «свободная» RPG на приставках. Что-то подобное было лишь в SaGa Frontier для PS one.







UW2 посвящена времени, когда Великие географические открытия уже подошли к концу, а морские державы занимались переделом мира. Ваш герой покупает корабли, возит на них товары, воюет с пиратами, исследует моря, помогает родной стране справиться с врагами, ищет сокровища, наконец! Ничто не мешает герою-пирату купить торговое судно и возить чай из Китая в Европу, неплохо зарабатывая на разнице цен. А обнищавший герой-географ может попробовать подплыть на своей каравелле к суровому галеону и потребовать сундук с золотом.

В игре добросовестно реализована карта всего (!) мира: 6 стран (остальные – «сухопутные»), около сотни портов, сотня флотов, управляемых NPC (которые занимаются тем же, чем и вы!), множество «открытий» (что-то подобное было в Skies of Arcadia на DC). Передвигаетесь по морю вы в реальном времени, скорость зависит от типа корабля, направлений и сил течения и ветра. Плыть можно куда угодно – отправляйтесь хоть сразу в кругосветное путешествие! Другое дело, что игра до безобразия реалистична – каравелла развалится еще около Западной Африки, а матросы галеона начнут поедать друг друга на подходе к Кейптауну... Как видите, хваленый Pirates! Сида Мейера кажется до безобразия куцым вариантом UW. «Корсары»? Хи-хи.

А какие здесь бои! Можно собрать эскадру мощных кораблей и расстрелять врага издалека – но кто тогда окупит затраты? Можно попробовать взять на абордаж чужой флагман либо вызвать на дуэль лидера. Если же все плохо, то владельцу быстроходного корабля рекомендую убегать ...Разумеется, бой идет пошагово и по клеточкам, но не так убого, как в типичных стратегиях от KOEI.

Сюжет здесь тоже есть, но продвижение по нему завязано не на локации, куда нужно приплыть, а на «очки славы» (например, «слава пирата»). Интересно, что сюжет можно вообще запороть (если нарушить клятву верности королю, например), но можно и забыть о нем, занимаясь исключительно исследованием мира. И это прекрасно.

Жаль лишь, что третья и четвертая UW (PS one, Sat) вышли только в Японии, Китае и Корее, а первая UW (NES, MD, SNES) имеет неудобоваримую графику. Версия UW2 для PC, кстати, тоже некрасива и неудобна.

New Ghostbusters 2

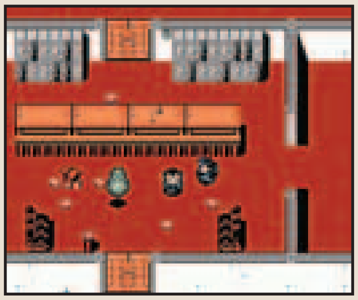
Платформа: NES
Разработчик: Hal Laboratory Inc
Издатель: Hal Laboratory Inc
Дата выхода: 1990
Эмулятор: JNes

Знаете, откуда была содрана концепция Luigi's Mansion? Замените пылесос фирменной «ловушкой», фонарик – плазмометом, а машину по производству картин – хранилищем привидений. В результате получится не что иное как New Ghostbusters 2.

Игра дотошно следует концепции оригинала – привидений нельзя убивать, их нужно сначала оглушить, а потом засосать в ловушку. Для этого требуются как минимум двое охотников – именно столько и бегает по уровням, также созданным по мотивам одноименного полнометражного фильма. Уникальных привидений поменьше, чем в LM, но зато обычные катаются на вагонетках, швыряются горшками, прячутся в туалете. То есть ведут себя вполне забавно.

Важный момент: не путайте New Ghostbusters 2 с Ghostbusters 2 от Activision – это абсолютно разные игры!





DANCE DANCE Revolution

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** dancing action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Konami ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 300, 32MB RAM, 3D-ускоритель
■ **ОНЛАЙН:** http://www.konamihwi.com/DDRPC/index.html

С легкой руки Konami известный приставочный балаган Dance Dance Revolution пришел и на PC. Шустро перечитайте название игры - все верно, отныне танцуют все! Продвинутые геймеры выстукивают южноафриканские мотивы на геймпадах, секретарши выделывают BackSpin на клавиатурах, а пузатые начальники дружно прогуливают совещания и целыми днями напролет резвятся на специальных ковриках для танцев.

Принцип игры объяснить на словах довольно сложно. Играет незатейливая попсовая композиция из числа сорока представленных на диске, а по экрану в определенной последовательности и на различных расстояниях друг от друга поднимаются «стрелки». Когда фигурки соприкасаются со своими очертаниями в верхнем левом углу, от играющего требуется тут же наступить на соответствующий квадрат на dancepad'е. Так как модный коврик, который, кстати, подключается к компьютеру через USB-порт, лежит у порога далеко не каждого дома, разрешается использование клавиш/кнопок на более привычных для нас устройствах. Естественно, все рассчитано таким образом, что вытанцовывать на dancepad'е необходимо как раз в соответствии с ритмом играющей мелодии. Кроме того, вас поддержит любой из предлагаемых в меню персонажей, который под бурный аккомпанемент фееричных спецэффектов будет стильно кривляться на экране монитора.

Использование же геймпада предполагает два способа поведения. Первый: демонстративно постукивать ногой по полу и покачивать головой в такт, удобно устроившись в кресле. Второй: энергично отрываться под музыку, при этом не забывая лихорадочно давить на нужные кнопки. Лично я склонен к импровизации и выбрал последний, более веселый способ. Ошарашенные лица редакторского состава нужно было просто видеть.



▲ Модели персонажей несколько угловаты, но на них смотреть все равно нет времени.



▲ Особую привлекательность представляет собой режим игры для двоих игроков.

СТРАНА ИГР — СЕРЕБРО — ВЫБОР РЕДАКЦИИ

РЕЗЮМЕ

/7,0/

Отличный способ развлечься, развить у себя чувство ритма и заодно сжечь пару лишних калорий.

СТРАНА ИГР

НА НАШЕМ CD

Новые персонажи для игры: http://www.konamihwi.com/DDRPC/ch/characters.html

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

STRIKE FIGHTERS: Project 1

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** simulation ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Third Wire ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 400, 64 MB RAM ■ **ОНЛАЙН:** http://www.strategyfirst.com

Летные симуляторы нынче — редкая птица. Из весьма популярного развлечения они превратились в экзотический продукт, игрушку для избранных, символ принадлежности к особой касте. Почему? А не любит народ летать — больно сложно эти самолеты устроены, как вообще управлять-то ими? А в режим «для казуалов» переходить стыдно — за это, что ли, деньги платили? В общем, не любит народ летать.

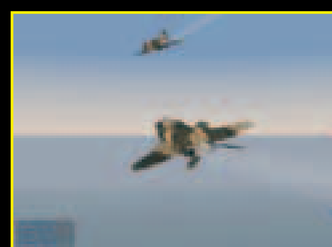
Раз народ не любит летать — значит, выпускать такие игры невыгодно, и посему в год этот жанр рождает от силы три-четыре игры. Из них достойных — и того меньше. Как в такой ситуации жить хардкорному геймеру-летчику? Примерно так же, как и хардкорному геймеру-квестеру: пускать слюнки на любой анонсированный в любимом жанре тайтл.

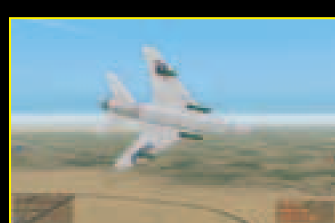
Strike Fighters: Project 1 — игра, которую действительно ждали фанаты симуляторов. Дело в том, что разработкой SF:P1 занимались прославленные в индустрии личности, приложившие в свое время руку к European Air War и Longbow 2. Игра уже вовсю продается на продуктовых рынках — тем не менее, настоятельно рекомендуем перед покупкой ознакомиться с настоящим текстом.

Действие игры происходит в 60-70-е годы. Соответственно, в игре летают самолеты из этой эпохи: Martin B-57 Canberra, МиГ-17, МиГ-19, МиГ-21, F-100 Super Sabre, Douglas A-4 Skyhawk, Су-7 и Ту-22. Подборка самолетов ясно говорит о том, что в небе мы будем не кукурузные поля орошать — Strike Fighters создана с прицелом. Сквозь который мы смотрим на окружающий мир. Количество всевозможных типов миссий просто огромно: нам могут поручить патрулирование, перехват, эскорт, точечную атаку, поддержку сухопутных и морских сил с воздуха, сражение в составе целой эскадрильи, уничтожение авианосцев и многое другое. Арсенал средств уничтожения также велик: различные виды бомб, ракет, Sidewinder-снарядов и, конечно же, напалм. В общем, скучать не придется. Летная модель регулируется по разным параметрам и в довольно широких пределах — при желании можно превратить Strike Fighters в аркадную «леталку» или перегруженный техническими нюансами симулятор. Управление — не самая сильная часть проекта: оно реализовано довольно неочевидно и не слишком удобно. Тем не менее, все интуитивные клавиши (выстрел — «пробел», повороты — стрелки) все же присутствуют.

Графически игра реализована, скажем так, без претензий. Назвать графику шикарной нельзя, но, однако, выглядит SF:P1 весьма качественно. Огорчил звук: он откровенно убогий. О музыке вообще говорить не стоит — лучше бы ее не было совсем.

В целом геймплей захватывает с первых секунд. Strike Fighters — весьма удачный симулятор, ну а на сегодняшнем летном безрыбье — настоящее золото.





РЕЗЮМЕ

/6,5/

Игра – прилежный хорошист, по некоторым предметам получающий «пятерки». В SF есть хорошая графика и все, чтобы сделать боевые миссии интересными.

СТРАНА ИГР

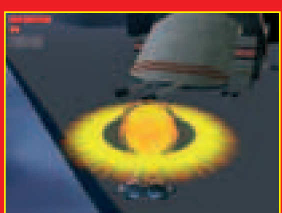
ДЕНИС ЗЕЛЬЦЕР
MAXIDEN@GAMELAND.RU

СКЛЕПИК НАЗАРОВА

COMBAT

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Infogrames ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Magic Lantern Playware
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 8 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 350, 32 MB RAM, 150 MB HDD, 3D-ускоритель
■ **ОНЛАЙН:** http://www.mlantern.com/combat/index.htm
■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2003 года

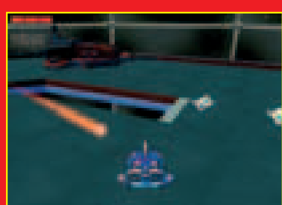
Некоторые компьютерные игры обладают удивительным свойством привлекать внимание к, казалось бы, совершенно обыденным вещам, заставляя по-новому взглянуть на них, увидеть их будущее. Хотите узнать, во что рано или поздно превратятся современные истребители? Сыграйте в хороший космический симулятор, например, в Descent Freespace 2 или Tachyon. Но если вы желаете узнать будущее родных танков, ни в коем случае не играйте в Combat — такое будущее вам не понравится.



Перед вами часть морды лица самого первого босса. Хотя он и стреляет некими Сатурнами, мозгов имеет маловато.

Combat является римейком древней игры для Atari 2600 и представляет собой классический боевик, скроенный по шаблону «убей их всех». В те далекие времена подобные проекты были очень популярны. Но сегодня убедить когонибудь сесть за такой вот «танковый симулятор» непросто. Хорошо, что разработчики не начали пользоваться методами продавцов настоящих танков. Например, внимание посетителей военных выставок стабильно привлекает американская техника. Тысячи зрителей толпятся около машин, которые рекламируют девушки в одних шлемофонах. К счастью, создатели Combat решили заманивать в свои сети игроков иным способом и сделали нам предложение, от которого очень легко отказаться.

Заявленный в качестве главного персонажа фантастический танк на воздушной подушке отличается и в самом деле фантастической физической моделью. Хотя он летает на некотором расстоянии от земли, с первых минут игры становится ясно, что на самом деле это чудо природы катается по невидимому катку и испытывает серьезные сложности с торможением. Но несмотря на трудности с управлением, боевые действия в Combat можно вести весьма успешно — однообразные и не слишком умные враги не вызывают ничего, кроме умиления. Их даже убивать жалко — стреляешь и плачешь. Ситуацию могло бы исправить добавление в игру серьезных противников, таких, как ежи — животные, специально обученные для борьбы с танками. К сожалению, разработчики не воспользовались этим шансом. Поэтому увидеть будущее в Combat нельзя. Эта история. Или ее свалка.



Будьте уверены, огромный монстр не повернет в вашу сторону башню, а так и будет кататься по кругу, пока его не уничтожат.

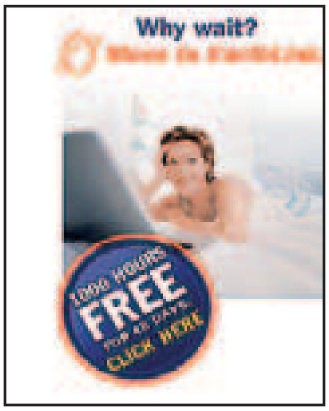
ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
MASTER@GAMELAND.RU

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ DOLSER@GAMELAND.RU

НОВОСТИ

АМЕРИКАНЦАМ – ИНТЕРНЕТ БЕЗ РЕКЛАМЫ

Примерно треть всех интернетчиков мира сосредоточена в США. Неудивительно, что крупнейшие интернет-провайдеры этой страны ведут между собой непримиримую борьбу за кошельки клиентов. Третья по величине компания такого рода, **EarthLink**, воюет с **AOL Time Warner** (первое место) и **MSN** (второе место). Для безусловной победы она решилась на страшное — урезать доходы от рекламных баннеров и всплывающих окошек (**pop-up**), которые так раздражают пользователей. Для этого в августе сего года компания представила клиентам новое ПО доступа в Интернет (**Total Access 2003**), которое блокирует надоедливые рекламные окошки. О каждой победе над рекламодателями пользователь оповещается изменившимся на мгновение видом курсора.



▲ 1000 часов бесплатно при подключении! Таков аргумент EarthLink, вполне убеждающий потребителя. Почему провайдеры России не делают таких ходов?!

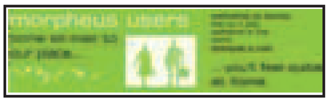
AOL Time Warner не оставляет без внимания шаги конкурента и также обещает заметно сократить количество рекламы, достигающее конечного пользователя. Но не убрать ее совсем! Что же касается майкрософтовской **MSN**, там реклама пока дело святое и с ней никак бороться не предполагается.

Как заметил Джим Андерсон, вице-президент отдела развития **EarthLink**: «В Интернете размещено более 4 миллиардов всплывающих рекламных модулей, и потребители не раз говорили нам, что эти штуки и есть самое раздражающая вещь в Сети. Так что мы просто идем навстречу своим клиентам!». При этом за пользователем остается выбор, и он может отключить блокировку окошек pop-up.

Кстати, согласно статистике (**http://www.business2.com**), лишь в 23% случаев посетители вновь возвращаются на сайт из-за того, что их привлекло появившееся окошко с рекламой. Что не так уж и плохо. Для рекламщиков...

ДОЛОЙ ЛИЦЕНЗИИ, ДА ЗДРАВСТВУЕТ МУЗЫКА! НО БЕСПЛАТНАЯ...

Такими баннерами **Morpheus** переманивает клиентов у **KaZaa**. На самом деле, предоставляемые обоими сервисами услуги практически идентичны.



Ругают Россию за любовь к халяве, а зря. Последние исследования **Yankee Group** (**http://www.yankeegroup.com**) убедительно доказали, что умников, торопящихся выложить деньги за музыку в Интернете, намного меньше других умников, предпочитающих получить желаемое «за бесплатно». И в Америках, и в Европе.

Так, в 2001-ом году законопослушные американцы через сервисы прямого обмена типа **KaZaa** (**http://www.kazaa.com**) или **Morpheus** (**http://www.musiccity.com**) закачали более 5 миллиардов аудиофайлов без каких-либо выплат правообладателям. Прогноз **Yankee Group** на 2005 год еще «оптимистичнее» — бесплатно будет слито более 7 миллиардов аудиотреков.

Усилия же по защите рынка музыки от пиратства принесут плоды лишь к 2007 году, прогноз на который составляет примерно 4 миллиарда незаконных закачек. Перспективы же платных музыкальных интернет-порталов типа **Pressplay** оцениваются в обзоре весьма пессимистично.

СКОЛЬКО НАС В ОНЛАЙНЕ?

Цифры виртуального населения Сети весьма изменчивы. Дело, наверное, в том, кто производит подсчеты — оптимист или пессимист? Тем не менее, усредняя данные из разных источников за несколько лет, можно получить более-менее достоверные результаты.

Итак, барабанная дробь, фанфары! В мае этого года население Интернета составило 580 миллионов 780 тысяч мужчин, женщин, детей и стариков. Из них африканцев — 6.31 млн., Азия — 167.86 млн., Европа — 185.83 млн. Добавим к ним Ближний Восток (5.12 млн.) и выяснится, что в этих регионах сосредоточена примерно половина всех интернетчиков.

Другая половина — это Канада и США (182.67 млн.) и Латинская Америка (32.99 млн.).

А что же Россия? Вот тут и начинаются загадки. Количество интернетчиков в нашей стране оценивается несколькими независимыми службами. Так, **Monitoring.ru** в апреле 2000-го года говорил о 6,6 миллионах пользователей, а РОЦИТ в декабре 2001-го насчитал уже 18 миллионов. С ними спорят международные компании типа **Gallup Media** (**http://www.gallupmedia.ru**), находящие в России за тот же период времени лишь около 4 милли-



▲ Количество пользователей Интернета на нашей Родине – загадка для зарубежных исследователей.

ТЕТ-А-ТЕТ В СЕТИ

Sharing-узлы (peer-to-peer, P2P) — специальные службы в Интернете, благодаря которым пользователи могут обмениваться файлами непосредственно друг с другом, минуя какой-либо центральный сервер. Работают они так: вы скачиваете специальную программу — клиент, регистрируетесь в базе данных сервиса (это как большая локальная сеть, но есть отличия), выбираете, что на своем компьютере разрешаете скачивать другим абонентам данной службы (как в локальной сети открывать каталоги) и подключаетесь. Таким образом, абоненты теоретически получают доступ ко всем файловым ресурсам Интернета. По идее, если хорошо поискать, то можно найти все — софт, игры, музыку, видео и т.д. Недостатки P2P вытекают из обычных проблем любительского доступа в Сеть — малая скорость скачивания, неустойчивость соединения и т.п.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Популярная у автомобилистов всего мира автосмазка WD-40 (*она же «вэдэшка» – прим. ред.*) получила название потому, что потребовалось ровно 40 попыток для окончательного подбора состава «вытесняющего воду» (Water Displacing = WD) препарата.

...Всего лишь за 8 минут современный космический челнок может набрать скорость в 27.000 км/час.

...Кокосовые орехи убивают больше людей, чем акулы. В среднем, от кокоса гибнет по 150 человек ежегодно.

...Согласно Книге рекордов Гиннеса, Command & Conquer (Westwood Studios) – самая продаваемая серия игр за все время существования электронной игровой индустрии (*а как же серии Final Fantasy или, скажем, Gran Turismo? Видимо, в расчет бралась только PC-часть игрового рынка – прим ред.*).

онов онлайновых пользователей (из которых треть — москвичи).
Кому же верить? Приятнее, конечно же, нашим статистикам. Но если все найденные в обзорах цифры усреднить, можно с некой долей достоверности утверждать, что около 9-10 миллионов жителей РФ (6-7% населения) пользуется современной средой коммуникаций — Интернетом.

Использованы материалы сайтов: **Reuters** (**http://www.reuters.com**), **Nua Internet Surveys** (**http://www.nua.ie**), **Portal For Amusing Facts** (**www.amusingfacts.com**). ■

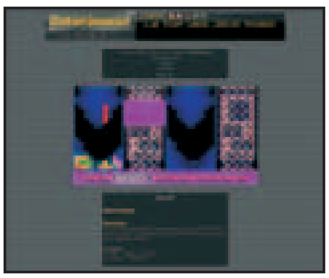
СЕТЕВОЙ ТЕТРИС – «ФЕНОМЕН ПАЖИТНОВА» В СЕТИ!

СТАНИСЛАВ ПОЛОЗЮК A.K.A. ORION ORION@GAMELAND.RU

Тетрис — это не только игра, а целый жанр игровой индустрии, рожденный в далеком 1985 году советским инженером, москвичом Алексеем Пажитновым. Да, большинство из нас тогда были школьниками, но я до сих пор отчетливо помню, как на восьмилетие мне подарили карманную версию этого шедевра. Но оставим светлые мысли о прошлом и перейдем к суровому настоящему...
И сейчас многие отдают дань былому и не забывают Тетрис, который сегодня стал намного симпатичнее и интереснее. С появлением Интернета вариаций этой великолепной игры стало еще больше. Именно о сетевом варианте тетриса, собственно говоря, и пойдет речь. Перед нами Java-тетрисы...

NEURON

Neuron — простейший, но увлекательный многопользовательский Java-терис. Дается два стакана: один ваш, другой — соперника. Причем, убирая больше одной линии (две, три или максимум четыре), половину остального вы отгружаете в стакан противника. Но он тоже «не для мебели», так что все нужно делать быстро, пока стакан не переполнился!



Управление сложностью не отличается: стрелки влево/вправо для передвижения фигур и стрелка вниз для их вращения.
Можно задействовать и горячие клавиши: J — влево, L — вправо, D — вниз, F — ускорить движение, K — вращение.
Игровое поле стандартное: справа от обоих стаканчиков на сине-черном фоне располагается таблица для подсчета очков, количества стертых линий, уровня скорости и следующей фигуры. Звукового сопровождения нет. Но даже играя в тишине, не заскучаешь. Хочется сказать и об одной особенности Neuron'a. Это режим офлайна. Т. е. вы загружаете страничку (**http://www.cyberjoueur.com/java.php?id=25&cobr=1**), начинаете игровой процесс, но противника нет. Не беда! Отключаемся от Интернета и можем играть дальше, набирая очки. Правда, после семи минут это дело надоеда-

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ (DOLSER@GAMELAND.RU)

ет, посему я советую подождать соперника.

СЕТЕВОЙ ТЕТРИС ДЕЛЮКС

Весьма интересный Java-тетрис как по управлению, так и по концепции интерфейса.

Весь игровой процесс предстоит контролировать с помощью мышки (sic!). Под игровым полем находятся четыре клавиши: влево, вправо, вниз и вращение. Чтобы выполнить любое действие, нужно щелкать по ним. Клавиатура отдыхает. Кстати, за механическое повреждение мышки создатели игры ответственности не несут...



▲ О ком идет речь, надеюсь, пояснять не надо!

Теперь непосредственно об игровом процессе. Все фигурки окрашены в один из семи цветов (желтый, красный, темно-синий, зеленый, фиолетовый, голубой или светло-синий). Нет, не нужно складывать линии одного цвета. Как и в традиционном варианте игры, мы просто складываем линии из фигур без перерывов. В правом окошке идет учет «стертых» линий, уровня игры, а также информация о «стертых» кубиках каждого из семи цветов. Весь игровой процесс преследует одну цель: нужно достичь одиннадцатого уровня сложности. Тогда вы станьте чемпионом. Вводите в адресной строке http://almac.boom.ru/tetris/tetris.htm и дерзайте!

Но больше всего понравилась шутка разработчиков, которую (на все 100%!..) вы не найдете ни в одном буржуйском проекте. При нажатии клавиши «Пауза» выскакивает окошко с надписью: «Опять этот ... пришел». Без комментариев!

ТЕТРИС НОВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

Хотите увидеть уровень, до которого с 1985 года дорос тетрис? Тогда милости просим на http://tetris3d.narod.ru/Tetris3Dsetup.exe. Качаем 573 KB самораспаковывающегося RAR-архива. И... перед нами чудо-Тетрис, в котором есть все: от отличного звука до возможности смотреть на поле под любым углом. Про живописные фоны сто-



ит сказать отдельное слово! Заходите на домашнюю страничку игры (http://tetris3d.narod.ru) и смотрите на скриншоты. Впечатляет, правда? Системные требования — самые высокие среди представителей жанра.

JAVA + GAMES = ?

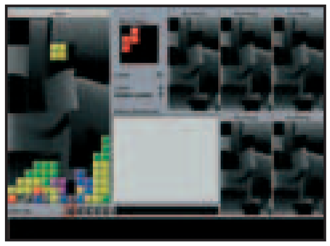
Компания Sun Microsystems собирается опровергнуть мнение, что Java — устаревшая и медленная технология, не подходящая для игр. Но сразу возникает резонный вопрос: «Зачем Java нужна разработчикам игр?». Ответ отыщется, если мы припомним, что многие программы, написанные на Java, можно запускать на другой платформе (правда, имеющей виртуальную машину Java) без перекомпиляции.

А учитывая, что Java уже реализована для Windows, Linux, Mac OS, Solaris и ОС карманных компьютеров, можно сократить расходы на портирование игр под другие платформы. Все, как всегда, упирается в успешность реализации проекта...

TETRINET

Плавно перейдем от **Java-тетрисов** к привычному закачиванию архивов.

Конечно, скачав и установив клиента, вы получаете лучшую графику и звук,



▲ В TetriNet одновременно может сражаться до 6 человек. MMO Tetris, не иначе.

но потратите больше времени. Хотя не думаю, что скачать 395 KB архива с **TetriNet'ом** займет много времени. Вводим в адресной строке **http://www.netx.narod.ru/files/tetris.zip** (или **http://www.tetrinet.ru/download/tetrinet.zip**) и процесс пошел!

Итак, скачали, распаковали, запустили, по **IRC** или **ICQ** договорились с кем-нибудь об игре. Для начала нужно создать сервер. Кликаем на **Server Settings**, вводим никнейм и нажимаем **Start Server**. Все, сервер создан. Не забудьте сообщить партнерам **IP** адрес сервера. Остальные кликают на **Client Settings**, вводят **IP** сервера и свой ник, нажимают **Connect**, заходят в **Party Line**, ждут остальных, договариваются о начале игры и стартуют.

Концепция **TetriNet** схожа со всеми представителями сетевого тетриса: кроме своего стакана, есть стакан соперника, в который нужно добавлять линии, пока он не станет полным.

В стратегию игры (да-да, отнеситесь к этому серьезно!) углубляться не стану, так как она великолепно и доступно изложена на сайте (**http://www.tetrinet.ru**). Здесь же описано, как использовать специальные блоки. Кстати, последние — это небольшое добавление к Тетрису, с которым он приобретает дополнительный интерес. С помощью специальных блоков вы получаете возможность взаимодействия с другими игроками: проводить атаки на противников, одновременно поддерживая союзников...

Нарушая все свои правила, закончу обзор **TetriNet** на оптимистической ноте. На уважаемом мною сайте **SoftBox** (**http://www.softbox.ru**) **TetriNet** получил пять баллов из шести возможных. А это о чем-то говорит.

ВСЕ НА АРЕНУ!!!

Сделали сетевой тетрис и в Рунете. Я говорю о созданном 5 июля 2000 года сайте tetris::arena (http://www.tetris-arena.ru). Процесс игры аналогичен Neuron'у. Имеется свой чат. Для участия нужно пройти бесплатную регистрацию. Все тонкости и подробности узнаем в разделе «Правила».

АРХИВАРИУС

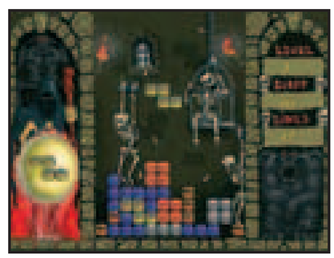
Если вам хочется узнать подробную историю создания Тетриса, копните архив «СИ». Найдите 09(90) номер (май 2001 года) и прочтите статью С. Овчинникова The Tetris Story.

ROTOBLOX

Чтобы поиграть в **RotoBlox**, качаем с **http://www.alivegames.com/downloads/rotoblox.exe** 4.8 MB архива! У кого мелькнула скабрезная мысль «Ого-ого!», те могут дальше не читать. Действительно, монстр какой-то, а не Тетрис.

Кроме бесплатной версии игры, есть и платная. Подробности можно узнать на **http://www.alivegames.com/rotoblox**.

В **RotoBlox** игровой процесс обрел симпатичную графику. Стирать линии нам придется на весьма приятном фоне камеры пыток, джунглей или космоса! В зависимости от фона меняются и сами кубики, из которых состоят фигуры. Например, на фоне камеры



▲ Оцените, какой романтический пейзаж!

пыток падают разноцветные черепа, на фоне космоса — знаки зодиака.

В остальном — стандарт: ведется учет линий и очков. Устанавливайте рекорды!

Подведем итог. Среди **Java-тетрисов** явного лидера нет. **Neuron** и «**Сетевой тетрис Делюкс**» сходны практически по всем пунктам.

Среди **download-тетрисов** лидирует **TetriNet** из-за компактности дистрибутива и улучшенного игрового процесса. Если нет проблем со связью, посмотрите и «монструозного» **RotoBlox**. ■

САМ СЕБЕ ЖУРНАЛИСТ

WREN WREN@GAMELAND.RU

Читая комментарии к статьям на http://www.gameland.ru, я в очередной раз удивился тому, что посетители чаще всего не оценивают в них работу нашего штатного автора, а им просто нужно высказать свое мнение об игре. Получается не совсем уместно, но где еще и как можно это сделать? Сейчас разберемся.

НА РАСПУТЬЕ...

Вариант номер один я уже указал — комментарии к статьям, благо эта система существует на множестве сайтов об играх, крупных и не очень, российских и западных. Вот только на каком-нибудь http://www.gamespot.com они оформлены скорее в виде мини-форума, где ваше оригинальное и подробное мнение о хите может просто потеряться в туче безликих ссылок Re: Final Fantasy X review. Разумеется, можно обсудить игру на нормальном форуме, но привязка тем к играм там отсутствует, так что уже через месяц найти ваш обзор можно, только если знать, что он там есть.

Чуть более сложное решение — открыть свою собственную домашнюю страничку. Сейчас этот процесс настолько облегчен, что справиться сможет даже ребенок. Если домашняя страничка обзавелась постоянными посетителями и стабильно обновляется, то ее стоит довести до состояния более-менее крупного некоммерческого сайта, но тут уже знанием html не обойтись — и авторы-гуманитарии (особенно не имеющие особого опыта в дизайне) будут вынуждены искать единомышленников и объявлять их своей командой. Не получилось? Не страшно, есть и вариант, не требующий никаких технических навыков — присоединение к существующему проекту в качестве автора либо участие в конкурсах читательских статей. Здесь все просто: пишете обзор той же **Final Fantasy X**, потом отправляете его по очереди всем, кто может быть в нем заинтересован. Авось опубликуют или даже укажут на недочеты и ошибки. В случае конкурса, проводимого каким-нибудь коммерческим игровым изданием, можно надеяться на то, что вас в будущем возьмут туда работать.



У знатоков английского есть и еще одна альтернатива. К сожалению, в Рунете нет аналогов замечательного проекта http://www.videogamereview.com, изначально рассчитанного именно на свободную публикацию читательских обзоров игр. Там предлагается некая простейшая схема (мнение о графике, звуке и так далее), но следовать ей необязательно. Советую обратить внимание на этот сайт и «просто читателям», так как там полно интересных текстов. По похожей схеме можно публиковать свои обзоры и на http://www.gamers.com (гигантская база данных ссылок на информацию об играх для всех платформ).



ДЛЯ ТЕХ, КОГО «ЗАЦЕПИПО»

Чувствуете, что хотите и можете работать самостоятельно на поприще сайтостроительства? Проблема первая и главная — хостинг. Системы домашних страничек здесь абсолютно не годятся. На них вам повесят кучу баннеров, запретят выкладывать большие файлы, ограничат трафик. А если всего этого нет при запуске системы (как на **Boom**), то будьте уверены в том, что через месяц-полгода-год появится. Сайты «на народе» нельзя индексировать некоторыми поисковыми системами, их не берут в солидные баннерные сети. И самое ужасное — то, что никаких прав на свой сайт (то есть его адрес) у вас не будет — в любой момент его могут отобрать, а файлы — удалить. Бесплатные странички подходят только для тестирования своего проекта. К примеру, для того, чтобы показать его другим.

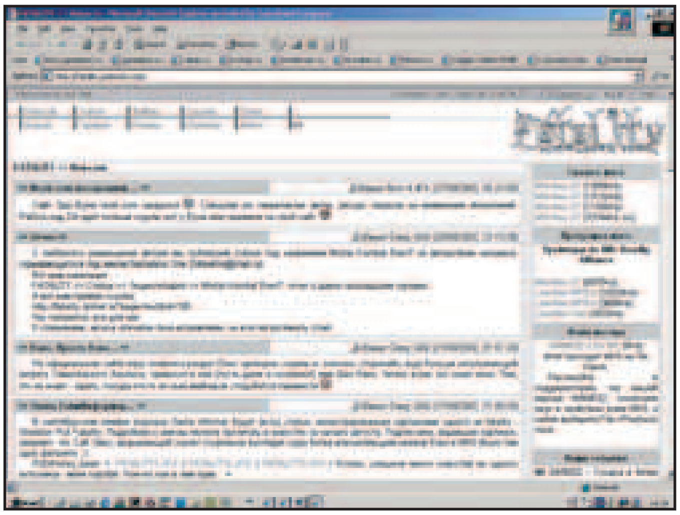
А показывать сайт придется, если хотите размещать его бесплатно, но на не-совсем-бесплатном сервере. Скажем, если договоритесь со знакомым администратором. Но в таком случае перед официальным запуском сайта следует озаботиться нормальным адресом. Какой-нибудь «http://www.apmath.spb.ru/~wren/VideogamesShrine/» (ведь лениво же будет набирать, правда?) не подойдет. В идеале стоит обзавестись собственным доменом второго уровня (порядка $15-$25 в год в зависимости от того, какой и где брать), а администратора попросить прописать его на **DNS** и конфигурационном файле серверного ПО. Серьезно подумайте, прежде чем выбирать имя — на http://www.vasyapupkinpresents.ru вряд ли кто будет искать обзоры игр. Если денег жалко, то можно попросить знакомого владельца подходящего домена выделить имя третьего уровня. Проблема «знакомых администраторов» заключается в том, что они имеют свойство менять место работы. Если адрес сайта у вас не зависел от конкретного сервера, то переехать можно будет безболезненно, иначе... придется завлекать посетителей заново.

Чтобы переезжать не пришлось вовсе, можно купить платный хостинг. Сейчас это не так дорого, но что-то около $10 в месяц выложить придется точно. Забавно, что «платность» не означает «безглючность». Скажем, ваш сосед по серверу (а их могут быть десятки и сотни!) может запустить что-нибудь, что завесит абсолютно все сайты, а работник службы поддержки именно в этот день устроит себе выходной... Зато у платного есть очевидный плюс — то, что вы ни перед кем не отчитываетесь в своих действиях (в разумных пределах).

WREN WREN@GAMELAND.RU)

Почти всегда покупка платного хостинга совмещается с покупкой и домена второго уровня — от вас требуется только заплатить, остальное фирма сделает сама. И тут кроется маленький подводный камень: права на домен прописываются на вас, но всеми остальными «контактами» (служба поддержки и тому подобное) хостинговая фирма объявляет своих сотрудников. В худшем (и, увы, частом) случае вы абсолютно ничего не можете потом сделать с вашим адресом самостоятельно. Если попробуете переехать на другое место, где хостинг стоит дешевле, то вам не будут мешать... просто не будут давать добро на ваши действия, игнорируя запросы. На всякий случай — вдруг вашим именем пользуется злобный хакер! И все это время сайт просто не будет работать, теряя посетителей. Именно поэтому намного удобнее сначала самостоятельно купить домен напрямую у тех, кто умеет их регистрировать (**.ru** — на **http://www.nic.ru**, **.com/net/org** рекомендую брать на **http://www.dotster.com** — но есть и десятка два других контор). Подходите к выбору регистратора ответственно, посоветуйтесь со специалистами. К примеру, у **http://www.netsol.com** произошел крайне неприятный казус, в результате которого потерялась информация о платежах и обновлении доменов. Служба поддержки там отвечает через неделю, причем ответ обычно состоит из рекомендации отослать сначала по факсу (в США) отсканированные документы, подтверждающие вашу личность. А еще через неделю вам придет какая-нибудь абсолютно бесполезная рекомендация, скопированная из **FAQ**...

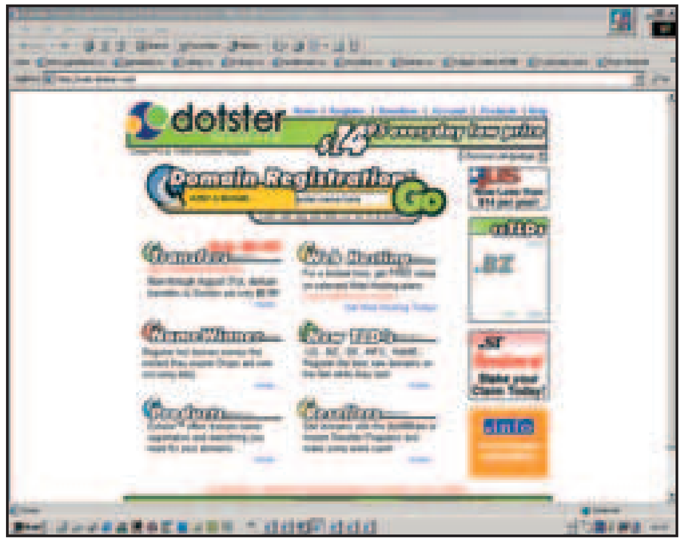
Идеальный и не требующий вложения денежных средств вариант — попросить место и адрес у крупного проекта о видеоиграх. Я уже писал о том, что эмуляционные сайты вроде **http://www.retrogames.com** без проблем дадут место под проекты о старых консолях и играх для них, фанатские сайты о **Squaresoft** (скажем, **http://www.thefinalfantasy.com/**) приютят странички о **Chrono Cross** или **Parasite Eve**. Типичные условия: размещение мини-баннера 88x31, общей линейки меню (если таковая есть) и четкое соблюдение правил (к примеру, нельзя будет размещать скрипты, слишком сильно нагружающие сервер, а также слабо защищенные от хакеров). Конечно, в таких случаях и страничка ваша должна быть на английском языке (как вариант, можно сделать русскоязычное зеркало буржуйского сайта). В Рунете, к сожалению, с этим сложнее, но по секрету скажу, что можно попробовать написать мне по адресу **wren@gameland.ru**, интересный проект всегда будет обеспечен хостингом.



ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ?

Типичная ошибка начинающих сайтостроителей — выбор тематики «обо всем понемногу». Конечно, если автор настолько известен, что посетителям действительно интересно узнать его мнение по всем вопросам, то дело может выгореть, но часто ли вы видели такие сайты? На практике гораздо чаще встречаются проекты-каша вроде мегапорталов о видеоиграх, аниме и киберпанке (смущенно улыбаюсь), где на каждую тему лежат по две-три вымученные статьи и куча разнокалиберных файлов, картинок, роликов. Последний виденный мной хит — сайт **http://www.quake4.ru**, где есть все — от куцых новостей по видеоиграм и обзоров игр для **PC** до музыки и арта. Наверное, где-то там внутри притаилась и пара строчек о **Quake 4**...

И дело не в том, что это некрасиво и неудобно, а в том, что в результате читать не будут ничего из предложенного. Гораздо лучше сделать скромную домашнюю страничку на узкую тему, но зато постараться довести ее до состояния, когда на **Under Construction** наткнуться не получится. Замечу, что и конкурентов (в Рунете) в таком случае, скорее всего, не будет. Лишь серия **Final Fantasy** породила сразу несколько сайтов (лидер — **http://www.uff.ru**). Необязательно делать сразу нечто очень крутое. Возьмите хотя бы **http://www.residentevil.km.ru** — скромный, но вполне приличный сайт. Главное — то, что каждый посетитель, пришедший сюда по ссылке (или результатам поиска) на **Resident Evil**, получит именно то, что ожидал. А уж если сайт еще и активно и качественно обновляется, как **http://fatality.pristavki.com/** (серия **Mortal Kombat**), то цены ему не будет.



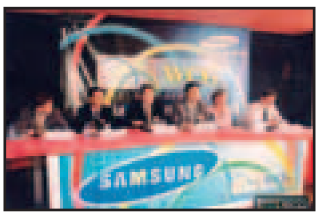
Именно с такой актуальной, но вполне подъемной темы и следует начинать. Уже затем на базе, скажем, странички о серии **Shining Force** можно сделать крупный сайт о тактических **RPG**, добавлять все новые разделы, привлекать энтузиастов и дорасти до состояния «портала о видеоиграх», заодно обзаведясь англоязычным зеркалом (если планируете хостить интересные файлы, это следует сделать обязательно). Проблема в том, что в Рунете пока никто не взялся даже за такую страничку. Дерзайте! ■

РЕГИОНАЛЬНЫЕ ОТБОРОЧНЫЕ WCG

ВЛАДИМИР КАРПОВ A.K.A S.A.D.J SADJ@GAMELAND.RU

На момент написания данного материала завершились российские региональные отборочные игры, проводившиеся в рамках **World Cyber Games 2002**. В течение всего августа отечественные игроки следили за развитием событий на чемпионатах в крупнейших городах России. Забегая вперед, можно сказать, что подобных масштабов не достигал ни один киберспортивный турнир за всю историю игровой индустрии. Чтобы рассказать о том, что происходило в каждом из городов, не хватит и всего журнала, поэтому мы затронем лишь самое интересное.

Все началось с регистрации игроков



Открытие российского этапа WCG.

в начале августа. Здесь все прошло «на ура», кроме одной небольшой проблемы. К сожалению, регламент соревнования гласил, что лица, не достигшие 16 лет, не могут принимать участия в турнире. Тем не менее, у всех ведущих игроков проблем с этим ограничением не возникло.

Первые игры состоялись уже 4 августа в Новосибирске. Тогда были определены сильнейшие игроки в номинации **Quake III Arena**. Право представлять свой регион в Москве получили **Shark**, **Demon** и **Dober**.

Очень напряженные бои протекали на отборочных играх во Владивостоке (номинация **StarCraft**). В итоге ведущий киберспортсмен города и всего края, **Human**, обыграл всех соперников и вышел в финал. Также повезло **TAM'y**, которому по ходу турнира попадались не самые сильные оппоненты. Он без особых проблем дошел до полуфинала группы победителей, где уступил **Human'y** и оказался в группе проигравших. Однако, несмотря на то что туда же попали многие другие сильные игроки, **TAM'y** удалось всех обыграть и вновь встретиться с **Human'ом**, но уже в финале. Неожиданностей не произошло — **Human** повторно обыграл своего соперника, уверенно заняв первое место и получив путевку в Москву. **TAM** оказался на второй позиции, которая также обеспечила ему поездку в столицу. Третье место занял **Glukazoid**.

В основном внимание специалистов и журналистов, конечно же, было приковано к боям на московских, екатеринбургских и санкт-петербургских игровых аренах.

В северной столице турнир проводился в знаменитом клубе **M19**. Его менеджеры всегда отличались способностью организовывать высококлассные соревнования. Что интересно, на игры пришло посмотреть столько зрителей, что для всех не хватало мест. Некоторым все-таки удавалось протиснуться в игровую зону, но большинству пришлось возвращаться домой и скачивать записи игр через Интернет. Результаты в номинации **Quake III Arena** никого не удивили. На финал в Москву поехали сильнейшие игроки: **M19*Dantist**, **T33-Korresh[PK]**, **T33-MadVlad**, **c4-ZLo|FrW**, **c4-Inside|FrW** и **c4-LorDDen|FrW**. В номинации **StarCraft** лучшая семерка выглядела следующим образом: **Ranger[pg]**, **uT)AnnihilatoR**, **3 Zerrah**, **PGC`Gerich**, **Paladin**, **Extra**, **UNDER**.

СПОНСОРЫ СОРЕВНОВАНИЯ

Телекоммуникационным партнером Samsung в организации финальных игр в Москве является компания «Комбеллга». Она обеспечивает участников финала выходом в Интернет посредством радиорелейной связи (пропускная способность канала 2 Mb). Что касается компьютеров, соединенных локальной сетью, то они в количестве 150 штук предоставляются техническим спонсором турнира — группой компаний «Формоза».



Турнир WCG пришел в Воронеж.

На московских отборочных (а особенно в номинациях **StarCraft**, **Quake III Arena** и **Counter-Strike**) можно было увидеть многих знаменитых игроков. По словам судьи турнира по **StarCraft**, Дилвиша, конкуренция среди столичных старкрафтеров была очень жесткой. Даже такие сильные игроки, как **Ghost** и **Asmodey** на пути к финалу побывали в группе проигравших. В итоге великолепная семерка геймеров, вышедших в финал российского чемпионата, выглядит так: **MiF[pG]**, **FlasH[pG]**, **Phellan.S2**, **Terror**, **Asmodey[pG]**, **Ghost[pG]** и **TerraNiBesT**.

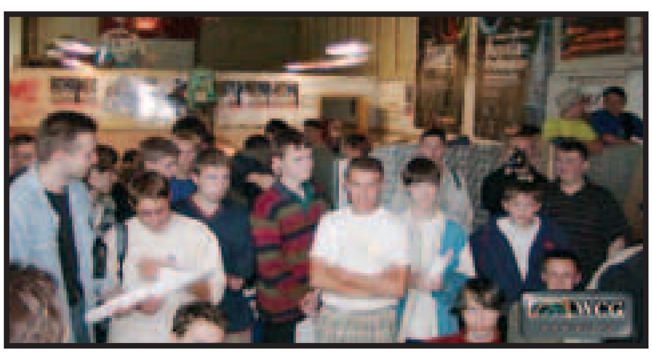
Что касается **Counter-Strike**, финальная битва московского отборочного турнира продолжалась 6 часов и закончилась только в четыре часа утра. Самым длительным было противостояние двух столичных титанов: **ForZe** и **c58**. После нескольких добавленных периодов победили ребята из **c58** (**Xapek**, **Demon**, **Patrik**, **DK** и **Karapuz**). Помимо **c58** и **ForZe**, в финал российского этапа вышли команды **emax**, **U98** и **TMP**.

В номинации **Quake III Arena** места распределились следующим образом: **c58-Cooller**, **c58-Polosatiy**, **forZe.uNkind**, **forZe.noBap**, **mc'ext**, **c4-d1zlord**.

Екатеринбург всегда отличался своими сильными **Counter-Strike** кланами. По итогам отборочных, от этого региона в Москву отправились команды **b100**, **SC** и **4k**. Вместо **4k** должен был поехать клан **k2**, но, как сказано на сайте **http://www.wcg.ru**, «он был дисквалифицирован за несерьезный подход к игре и предоставление ложных данных при регистрации».

Таким образом, все эти игроки, а также многие другие отправились на финальную часть российских отборочных игр **WCG** в Москву. Там с 2 по 8 сентября на стадионе «Дружба» (Лужники) определились члены отечественной делегации, которые в конце октября отправятся в Корею на гранд-финал **World Cyber Games 2002**. О том, что происходило на стадионе «Дружба» и кто отправится защищать честь России, читайте в следующем номере «**СИ**». ■

Подготовка к WCG в Нижнем Новгороде.



ВЛАДИМИР КАРПОВ (SADJ@GAMELAND.RU)

LEXER

ВПЕРЕДИ ПЛАНЕТЫ ВСЕЙ

POLOSATIY POLOSATIY@CYBERFIGHT.RU

С 15 по 18 августа в США состоялся один из самых ожидаемых чемпионатов этого года, а именно **QuakeCon 2002**. Этот турнир-выставка был организован ребятами из компании **QuakeCon** при поддержке лучшего издателя шутеров от первого лица компании **id Software**.

Турнир проводился по двум номинациям – **Quake III Arena** и **Return to Castle Wolfenstein**. Всех российских игроков интересовала только дисциплина **Quake III**, потому что это был первый американский турнир, в котором принял участие игрок из России. Этим героем стал уроженец Санкт-Петербурга **M19*LeXeR**. История его поездки в США непроста. Многие знают, как тяжело русскому гражданину получить визу в США. К счастью, благодаря поддержке питерского клуба **M19** и стараниям самого Лексера, поездка состоялась. Не последнюю роль сыграл и тот факт, что у Лексера в США живет родственница.



Fatality собственной персоной. Точнее, собственным затылком.



Далер — открытие турнира.

Вторым барьером для нашего игрока стала запоздавшая регистрация на турнире. Дело в том, что **QuakeCon** рассчитан на 256 дуэлянтов, и в день открытия регистрации подали заявку на участие более тысячи человек. Лексер был где-то в самом конце регистрационного листа. Киберспортсмен **Makaveli** из США высказался по этому поводу следующим образом: «**QuakeCon** — турнир для американцев, и на нем российскому игроку делать нечего». Хотя большинство американцев поддержало Лексера, все равно вопрос с его участием на **QuakeCon'е** долго оставался в подвешенном состоянии.

Только после того, как Лексер прилетел в США, русские болельщики получили радостное известие о том, что он допущен до турнира.

Теперь собственно о самих соревнованиях. Вместо ожидаемых 256 игроков приехало намного меньше, что и дало право участвовать Лексеру. Многие европейцы, ранее заявлявшие, что обязательно примут участие в **QuakeCon**, не приехали, ссылаясь на различные проблемы.

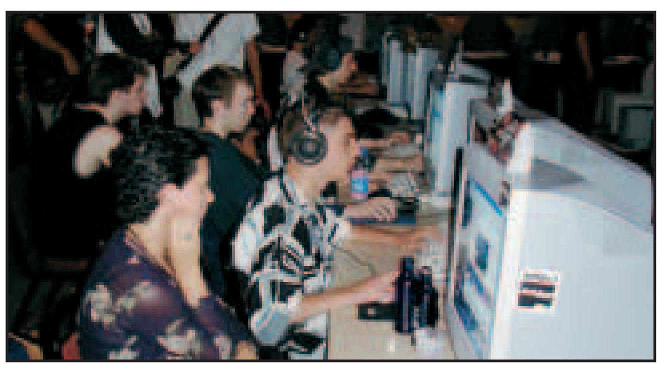
Первый тур проходил по олимпийской системе. Играли на карте **q3dm12** по 10-12 человек. В следующий, дуэльный раунд, выходило по шесть лучших человек из группы. Лексер занял пятое место в своей группе, а первое было за американцем **Cha0ticz'ом**. Итак, дуэли начались.

В первом туре Лексер встретился с **Kvm** и выиграл у него очень легко (28:2). Второй тур — против **Cha0ticz'a**. Это был поистине чемпионский матч. Лексер проигрывал по ходу встречи со счетом 1:6, но он все-таки сумел сделать невозможное и победить. Финальный счет этого матча — 12:11. Только чудо помогло Лексеру в конце встречи убежать от разъяренного **Cha0ticz'a**. Все московские игроки следили за этой игрой через Интернет, находясь в клубе **ACBT-1**. Радость за соотечественника была огромная, ведь, наверное, он сам не верил победе в столь тяжелой для него игре. Затем все пошло как по маслу. В третьем туре был повержен **Deimos** со счетом 12:4, а в четвертом — **Carde** (17:1).

С 1/4 финала начались самые интересные игры. Встретились основные американские фавориты турнира: **ZeRo4** и **Fatality**. Практически все были уверены в победе **ZeRo4**, ведь этот талантливый игрок на протяжении долгого времени не проиграл ни одной игры. **Fatality**, давно не тренировавшийся, совершил настоящий подвиг и обыграл **ZeRo4**, загнав его даже в минус (14:-1). Наш Лексер в 1/4 легко разделался с **FienD** (14:1).



Победа!!! Наш респект, Лексер!



Весь мир следит за российской звездой.

1/2 финала. Здесь Лексер легко обыграл **Kuku** (русский по национальности, но живет в Канаде), а **Fatality** неожиданно проиграл неизвестному Далеру (7:13). **ZeRo4** же в это время окончательно сломался и проиграл **Cha0ticz'y** в группе проигравших. В финале группы победивших Лексер обыграл Далера и вышел в суперфинал (18:10).

Финал группы побежденных. **Fatality** снова встретился с Далером, и, казалось бы, учтя во внимания прошлые ошибки, вел в счете 3:1, но Далер сумел перехватить инициативу и выиграть.

Супер-финал. Снова Лексер против Далера. Наш герой повел с самого начала игры и, хотя в конце и отдал много очков сопернику, победа осталась за ним — 12:10. Таким образом, приз в размере $20.000 отправился в Россию. Далеру же досталось $10.000, а **Fatality** $5000.

Мы можем лишь поздравить нашего национального героя с этой знаменательной победой и пожелать ему успехов на **World Cyber Games 2002**. ■

WARCRAT III:
КОМАНДНЫЙ ТУРНИР В BATTLE.NET

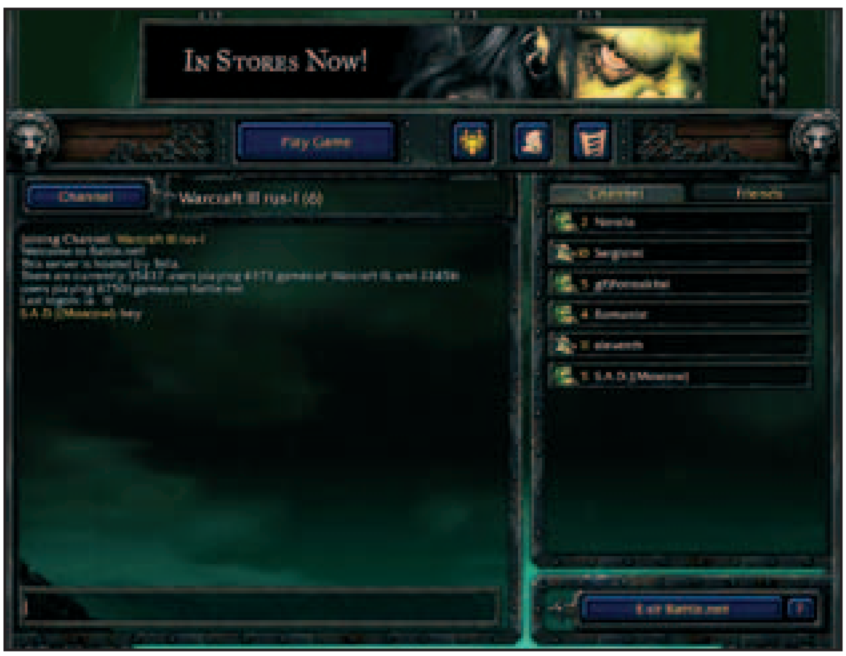
ВЛАДИМИР КАРПОВ A.K.A S.A.D.J SADJ@GAMELAND.RU

24 августа на европейском сервере **Battle.Net** состоялся командный турнир среди российских команд по игре **WarCraft III**. Зарегистрировались на турнир 28 пар, что довольно-таки много для российских онлайн-турниров. Среди пар можно было найти таких именитых игроков, как **forZe.Karma**, **pro.OMEN**, **BeGiNNeR**, а также **(orky)Dilvish** и **(orky)Elisey**.



Результаты первого тура несколько удивили немногочисленных зрителей: **Karma** проиграл свою первую игру, после чего ушел с турнира и получил техническое поражение. Турнир проходил ночью, финал в группе победителей состоялся около 3.30 утра. Придерживаясь определенной тактики, с которой никто не мог справиться, в суперфинал вышла пара **pro.OMEN** и **BeGiNNeR**. В группе побежденных ситуация развивалась еще драматичнее. Там состоялся матч между **(orky)Dilvish** + **(orky)Elisey** и **MasterTrupov** + **Berg**. Заметим, что **MasterTrupov** является первым российским игроком, одержавшим в **Battle.Net** более 500 побед. С неимоверным трудом члены команды **Orky** все-таки вырвали победу. Но до суперфинала эта пара дойти не смогла, уступив **Russ1an** + **soulja[ru]**. Увидеть финал группы побежденных так и не удалось. Пара **Russ1an** + **soulja[ru]** автоматически прошла в главный финал, так как их оппонентам пришлось покинуть турнир. Как и ожидалось, первое место заняли все те же **pro.OMEN** и **BeGiNNeR**, не проигравшие на турнире ни одной игры. В итоге команды распределились следующим образом:

> 1 место — pro.OMEN + BeGiNNeR
> 2 место — Russ1an + soulja[ru]
> 3 место — eoe.diabloz + metzelmatz
> 4 место — (orky)Dilvish + (orky)Elisey



Побеждали и проигрывали на турнире не игроки, а выбранные ими тактики. Многие участники успевали изучать тактику соперника еще перед началом игры, что и оказывало решающее влияние на исход встречи. Кстати, ознакомиться с различными стратегиями вы можете на сайте http://www.progamer.ru. ■

ОБЗОР НОВЫХ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ ПОД ПРОЦЕССОРЫ INTEL И AMD

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

В прошлом номере мы тестировали процессоры. Что ж, вполне логично продолжить этот материал обзором материнских плат. Ведь если провести параллель между процессорами и боевыми стратегическими бомбардировщиками, материнским платам отводится роль авианосцев. А без хорошего авианосца, как известно, бомбардировщик далеко не улетит.

MSI 845E MAX2-BLR

Не материнская плата, а просто шедевр! Причем как внешне, так и внутренне. Да, и коробка оформлена словно для подарка. Стильное оформление сочетается с блестящим ламинированным покрытием. Такой грамотный подход к дизайну уже вызывает желание к покупке этой красавицы, даже не заглядывая внутрь коробки и не изучая спецификаций. Впрочем, все же нужно посмотреть под кожух, дабы убедиться, что это действительно грозный авианосец, а не какой-нибудь «Титаник».

■ **Комплектация**

Внутри коробки дожидаются своего часа богатая документация, два кабеля **ATA66/100/133**, шлейф для подключения дисковода, три планки (**USB-Bracket**, **S-Bracket** и **D-Bracket-2**), дискета с драйверами для **IDE RAID**, комплект **Bluetooth PC2PC** и компакт-диск с разнообразными драйверами и ПО для мониторинга и разгона системы.

■ **Характеристики**

Материнская плата основана на новом чипсете **i845E** от **Intel** и имеет поддержку **533 MHz** шины. Основные же характеристики выглядят так: три разъема под память **DDR**, слоты расширения — **AGP**, **6 PCI**, **CNR**, порты ввода/вывода — **2 COM**, **LPT**, **2 PS/2**, **6 USB 2.0**. Также на плату интегрированы: звуковой контроллер на базе **AC'97-кодека Avance Logic ALC650** с поддержкой аудиосистем **5.1**, разъемом **SPDIF** и выходом для подключения фронтальных колонок; сетевой контроллер и **IDE RAID**, выполненный на базе микросхемы **Promise PDC20276**. Особого же внимания заслуживает комплект **Bluetooth PC2PC**, позволяющий устанавливать беспроводное соединение с сотовым телефоном, **PDA**, ноутбуком, другим компьютером и т.д. Например, чтобы установить беспроводную связь между двумя машинами, нужно вставить в имеющийся разъем карту расширения с одним из модулей **Bluetooth** с внешней антенной, а другой адаптер установить в **USB-порт** второго компьютера. Такой связи должно хватить на расстоянии до 200 метров, при этом скорость будет на уровне 700-723 KB/s. Только нужно учесть, что при работе модуля **Bluetooth** блокируется один из USB-портов (на **USB-Bracket**), поэтому лучше оставлять его всегда свободным. Благо других **USB-портов** предостаточно. Как видно, характеристики платы не только впечатляют, но и могут служить ориентиром для других производителей.

ЧИПСЕТ

Чипсет – это набор микросхем, которые стоят на материнской плате. От чипсета зависят возможности платы, ее совместимость с процессорами, видеокартами, винчестерами и другими устройствами.

ПЕРЕЧЕНЬ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ

- MSI 845E Max2-BLR
- Soltek SL-85DR2+-L
- ASUS P4B533-E
- ASUS P4T533
- Soltek 75DRV5
- ABIT AT7

ШИНА

Шина – это что-то вроде локальной сети, соединяющей внутри компьютера разные блоки. У шины есть два параметра – разрядность и частота. Разрядность шины – это количество байт, которые она может передать за такт. Например, 32-битная шина быстрее 8-битной! Частота шины – количество тактов, которое проскакивает за секунду. Самая скоростная шина – системная, т.к. к ней подключены процессор и память.

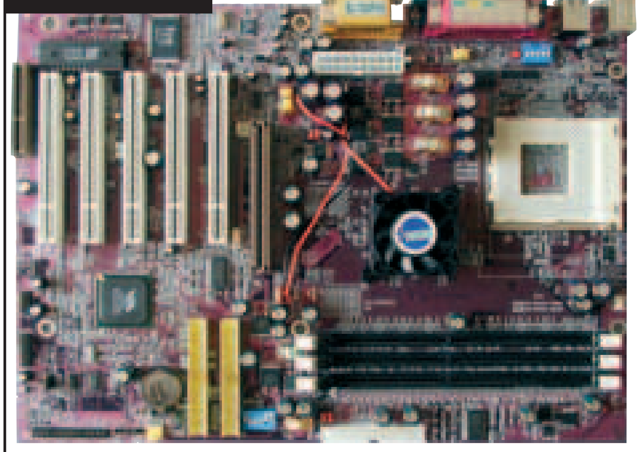
■ **Настройка и разгон**

Отдавая дань моде, **MSI 845E Max2-BLR** имеет всего только одну перемычку для очистки **CMOS**, остальные настройки доступны только через **BIOS**. Правда, настроек там предостаточно: выбор таймингов памяти, частоты работы памяти, ручное распределение прерываний по слотам, изменение частоты **FSB** (от **100** до **233 MHz** с шагом **1 MHz**), изменение коэффициента умножения процессора, изменение напряжения ядра процессора (от **1.5** до **1.85 В** с шагом **0.025 В**), памяти (**2.5**, **2.6**, **2.7** и **2.8 В**) и шины **AGP** (**1.5**, **1.6**, **1.7** и **1.8 В**). В общем, все, что нужно для тонкой настройки и оверклокинга.

ОПИСАНИЕ ТЕСТОВОГО СТЕНДА

Процессоры: **Intel Pentium 4 2.2 GHz, AMD Athlon XP 2000+ GHz;**
Память: **NCP 512 MB DDR, 2x256 MB PC800 RDRAM RIMM Samsung;**
Жесткий диск: **IBM DTLA 307045;**
Видеокарта: **ATI Radeon 8500 (драйвер версии 6.13.10.6043);**
ОС: **Windows XP Home Edition (build 2600).**

SOLTEK 75DRV5



SOLTEK SL-85DR2+-L

Еще один высокотехнологичный авианосец, только на этот раз от **Soltek**. Коробка, правда, не такая стильная, как у **MSI**, но зато текстолит платы, оформленный под серебро, впечатляет. Сразу видно, что инженеры и разработчики отнеслись к своему продукту со всей любовью, на которую только способны суровые технари.

■ **Комплектация**

Помимо самой платы, в коробке можно найти документацию и руководство по настройке, два кабеля **ATA66/100/133**, шлейф для дисковода, дискетку с драйверами для **IDE RAID**, два компакта с драйверами и ПО для системы (в том числе и с **PC-cilin 2002**, **Virtual Drive**, **PartitionMagic 6.0 SE**, **Drive Image 4.0** и т.д), а также до-

КОНТРОЛЛЕР

Если компьютерная шина – это сеть, то чтобы подключить устройство, нужен сетевой адаптер. Через контроллеры подключатся к шине память, жесткие диски, дисководы, клавиатура, мышь, монитор, сканер, принтер и другие устройства. Одна шина может быть подключена к другой также через специальный контроллер.

BIOS

Basic Input/Output System – Базовая Система Ввода/Вывода. При начальной загрузке компьютера нужно определить и протестировать все подключенные устройства. То есть при каждом включении материнская плата собирает заново все, что к ней подключено. Начальный (базовый) софт для такой загрузки находится в памяти микросхемы на материнской плате. На современных платах BIOS можно менять – «перепрошивать». Таким образом, можно научить свою материнскую плату узнавать новые устройства.

ОБЗОР НОВЫХ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ

полнительную планку с двумя **USB 2.0** разъемами.

■ **Характеристики**

Сердцем этой материнской платы является **Intel'овский** чипсет **i845E** с поддержкой **533 MHz** шины. К услугам же пользователя доступны два **DDR** слота, **AGP**, **6 PCI**, **CNR**, порты ввода/вывода — **2 COM**, **LPT**, **2 PS/2**, **4 USB 2.0**. Имеется и звуковой контроллер на базе **AC'97-кодека** с поддержкой **5.1** акустики плюс сетевой контроллер и **IDE RAID** на базе чипа **Promise PDC20276**.

■ **Настройка и разгон**

Чтобы настроить плату на максимальную производительность, можно воспользоваться фирменной технологией **Red Storm Overclocking**, имеющимися перемычками для изменения напряжения на **AGP** (от **1.5** до **1.7 В**) и на **DIMM** (от **2.5** до **2.7 В**), а также доступны разнообразные настройки **BIOS**. В общем, есть, где развернуться.

ASUS P4B533-E

И вот перед нами **ASUS**. Ей есть, чем похвастаться и что продемонстрировать. Итак, приступим к осмотру.

■ **Комплектация**

На самой коробке гордо виднеются надписи, возвещающие о поддержке самых передовых технологий и фишек; например, о поддержке **533 MHz** системной шины, **ATA133 RAID**, **IEEE 1394**, **USB 2.0**, **BIOS'е** на разных языках и возможностью сделать свое лого при загрузке. В самой же упаковке тоже есть, чем поживиться: документация и руководства по настройке и установке, два кабеля **ATA66/100/133** и один **ATA33**, шлейф для дисковода, диск с драйверами и ПО, дополнительная планка с двумя **USB 2.0** разъемами, пакетик с перемычками, а также оригинальная наклейка для оверклокеров с описанием настроек платы и расположением соответствующих джамперов. Сразу видно, что разработчики не стали экономить даже на мелочах.

АРХИТЕКТУРА

Любая материнская плата состоит из стандартных блоков: контроллеров памяти, контроллеров внешних устройств, а также шин, соединяющих эти контроллеры. Однако эти стандартные блоки могут быть модифицированы и по-разному взаимодействовать друг с другом. Это и есть архитектурные различия. От архитектуры зависит производительность материнской карты, типы процессоров и памяти, которые она поддерживает. Архитектура и чипсет взаимосвязаны, т.к. чипсет – базовая определяющая часть архитектуры.

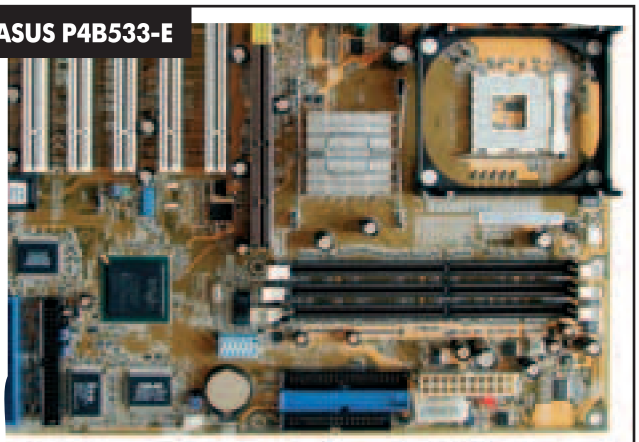
■ **Характеристики**

Естественно, характеристики на самом высоком уровне, и каких-либо упущений и недоработок не наблюдается: чипсет **i845E**, три разъема под **DDR**, слоты расширения – **AGP**, **6 PCI**, **CNR**, порты ввода/вывода — **2 COM**, **LPT**, **2 PS/2**, **6 USB 2.0**. Звуковой контроллер для подключения шестиканальной акустики (**AC'97 2.2**), контроллер для **RAID** (**Promise PDC20276**) и **IEEE 1394** тоже на ме-

AGP

Accelerated Graphical Port — Ускоренный Графический Порт. На самом деле, AGP — скоростная шина, которая позволяет организовать сверхбыструю связь графического контроллера и памяти компьютера. Такая специальная шина намного быстрее и «умнее» PCI. AGP позволяет сильно повысить производительность при работе с трехмерной графикой, поскольку умеет более эффективно использовать системные ресурсы.

ASUS P4B533-E

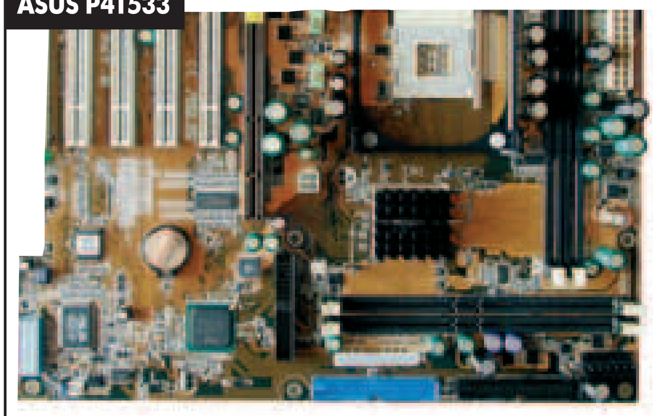


сте и только ждут подсоединения родственных устройств.

■ **Настройка и разгон**

В принципе, с платами **ASUS** особо напрягаться по настройке системы никогда не приходилось — все и так настроено на высокую производительность и стабильную работу. Однако оверклокеры с **ASUS P4B533-E** тоже найдут общий язык. К их услугам разнообразные перемычки и блок **DIP-переключателей** для выбора частот шин **CPU**, **AGP**, **PCI**, тонкого изменения напряжения и т.д. Причем, если разбираться с перемычками не охота, в **BIOS'е** тоже доступно множество настроек.

ASUS P4T533



USB

United Serial Bus – Объединенная Последовательная Шина. Эта шина образует сеть из периферийных устройств, которая вышла за пределы материнской платы. В одни и те же разъемы USB можно подключить колонки, клавиатуру, мышь, сканер и даже винчестер. На некоторых современных материнских платах уже нет разъемов для клавиатуры и мыши, только USB. Если вы решили сделать апгрейд, возможно, придется покупать новые клавиатуру и мышь.

ASUS P4T533

Еще модель от **ASUS**. Только на этот раз основанная на другом чипсете — **i850E** с поддержкой памяти **RIMM**. Ну а в остальном она весьма схожа со своей предшественницей **ASUS P4B533-E**.

■ **Комплектация**

Итак, коробка с завлекающими надписями распечатана и пристальному взо-

PCI

Peripheral Component Interface – интерфейс периферийных компонентов. Эта шина позволяет объединить контроллеры периферийных устройств в сеть. Естественно, эта сеть не выходит за пределы материнской платы. Чтобы добраться до процессора, информация проходит контроллер периферийного устройства, шину PCI, контроллер, соединяющий PCI с системной шиной, системную шину.

ру открывается следующая картина: модуль памяти **RIMM** на **512 MB** от **Samsung**, документация и инструкции, три кабеля **ATA66/100/133** и один **ATA33**, шлейф для дисковода, компакт диск с драйверами и ПО, планка с дополнительными **USB 2.0** разъемами, наклейка со схемой и джамерами платы, а также незаменимый пакетик с перемычками.

■ **Характеристики**

ASUS на этот раз доверилась чипсету **i850E**, а, следовательно, и памяти **RDRAM**. Насколько оправдан этот шаг, нам еще предстоит узнать, а пока посмотрим на остальные спецификации: поддержка **533 MHz** шины, 2 слота под **RIMM** (в одном из них установлена специальная заглушка для корректной работы прилагаемого модуля памяти), **AGP Pro**, **6 слотов PCI**, порты ввода/вывода — **2 COM**, **LPT**, **2 PS/2**, **4 USB 2.0**, плюс **2 USB 1.1**. Контроллер **Promise PDC20276** обеспечивает поддержку **ATA 133** и **RAID**, а **C-Media 8738-MX** вывод качественного шестиканального звука. В общем, с такой материнской платой можно легко собрать машину, которая еще очень долго не потребует апгрейда.

■ **Настройка и разгон**

Было бы странно, если бы **ASUS** не позаботился об оверклокерах и о любителях разобраться с настройками. Вот и на этот раз **ASUS P4T533** предоставляет богатый арсенал для обеспечения максимальной производительности. В наличии имеются блоки **DIP-переключателей** для изменения частот и напряжения. Причем в **BIOS'е** можно изменять частоту системной шины с шагом в **1 MHz**, а также вольтаж на процессор и другие устройства с шагом в **0.025 В**. Там же доступны настройки для оптимизации работы памяти, а в случае каких-либо «железных» конфликтов (что маловероятно) на помощь придет ручное распределение прерываний.

SOLTEK 75DRV5

Эта материнская плата предназначена для **AMD'шных** процессоров. Процессоры **AMD** славятся своей производительностью и доступностью, а **Soltek 75DRV5**, помимо этих достоинств, может еще и похвастаться привлекательной внешностью.

■ **Комплектация**

Под коробкой со стандартным Soltek'овским дизайном скрывается собственно сама плата, руководство по установке и настройке прилагаемого ПО, кабель **ATA66/100**, шлейф для дисковода, дополнительный термистор, два компакт диска с драйверами и необходимым (и не очень) программным обеспечением для мониторинга и настройки системы (например, утилитой для изменения частоты **FSB**, **Adobe Acrobat Reader 5.0**, **Trend Micro PC-Cillin 2000**, **PowerQuest PartitionMagic 6.0**, **PowerQuest Drive Image 4.0** и т.д.).

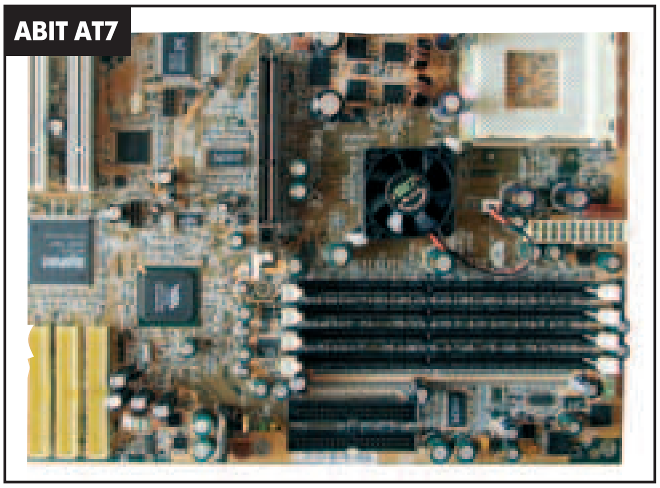
■ **Характеристики**

Сердцем этой материнской платы является чипсет **VIA KT333**, благодаря которому можно использовать модули памяти **PC2700 DDR**. Разъемов под память имеется три, так что никаких проблем с дальнейшим апгрейдом возникнуть не должно. Также ждут своего звездного часа слоты расширения — **AGP**, **5 PCI** и **CNR**, а порты ввода/вывода (**2 COM**, **LPT**, **2 PS/2**, **4 USB 1.1**) мечтают о воссоединении с родственными девайсами. Что касается разводки платы, то она выполнена не самым лучшим образом, особенно это заметно с разъемом питания, который расположили прямо между процессорным сокетом и слотом **AGP**. Да и доступ к некоторым перемычкам и переключателям не всегда удобен, когда плата уже установлена в корпус. Звуковой контроллер выполнен на базе системного чипсета и **AC'97** кодека **VIA VT1611A**. А контроллер **ITE IT8705F** позволит подключить к плате считыватель смарт-карт.

■ **Настройка и разгон**

Платы от **Soltek** с каждым выпуском становятся все более навороченными и привлекательными для оверклокеров, о чем свидетельствует и эта новая модель. Для системного мониторинга используется чип **IT8705F** от **ITE**, который позволяет контролировать напряжение процессора, частоту вращения вентиляторов (на плате имеются три разъема для регулируемого подключения кулеров), температуру камня и самой мамки. Ну а многочисленных оверклокеров должен порадовать целый ворох возможностей по разгону. Для этого предусмотрены: блок переключателей для изменения коэффициента умножения процессора, блок переключателей для выбора частоты **FSB**, перемычки для изменения напряжения памяти и шины **AGP**. Из **BIOS'а** можно получить доступ к следующим настройкам: тайминги памяти (**CAS Latency**, **Bank Interleave**, **Burst Length**, **Queue Depth**, **Command Rate**, **System Performance**) и выбор ее частоты, настройка работы шин **AGP** и **PCI**, ручное распределение прерывания по слотам (в случае каких-либо конфликтов, например), частота шины **FSB** с шагом в **1 MHz** (от **100** до **200 MHz**) и регулировка напряжения на ядро процессора (от **1.1** до **1.85 В** с шагом в **0.025 В**).

ABIT AT7



Как видно, возможностей для настройки предостаточно.

ABIT AT7

Еще одна материнская плата для работы с **AMD'шными** процессорами, только в отличие от **Soltek 75DRV5** она имеет весьма крутой нрав и не менее крутые амбиции. Убедиться в этом можно, взглянув на спецификации и познакомившись с платой поближе.

■ **Комплектация**

Первое, что начинает радовать покупателя этой материнской платы — коробка с ручкой для удобной переноски. Сама плата упакована в специальный пластиковый чемоданчик, что тоже довольно удобно. Из документации особо выделяется руководство по достижению максимальной производительности. Также имеется три кабеля **ATA66/100/133**, шлейф для подключения дисковода, хомутики для проводов, планка с двумя портами **USB 1.1,** заглушка для задней панели компьютера, дискета с драйверами для **IDE RAID** и компакт с ПО.

■ **Характеристики**

С этой платой **ABIT** решила заглянуть в будущее. А в будущем нет места **PS/2**, **COM** и **LPT**. Нет их и у **ABIT AT7**. Одно сплошное **USB**. Впрочем, чтобы иметь более полное представление об этой материнской плате взглянем на характеристики: чипсет **VIA KT333**, четыре разъема под **DDR**, **AGP**, **3 PCI**, порты ввода/вывода — **6 USB 1.1,4 USB 2.0**, **2 IEEE 1394a**. Пришло время упомянуть многочисленные контроллеры, интегрированные на плату:

– Звуковой, на базе кодека **Avance Logic ALC650,** с возможностью подключения акустики 5.1;

– Сетевой, на базе микросхемы **Realtek RTL8100B**, с поддержкой 10 **BaseT/100 BaseTX**;

– **IDE RAID** (**HighPoint HPT374**);

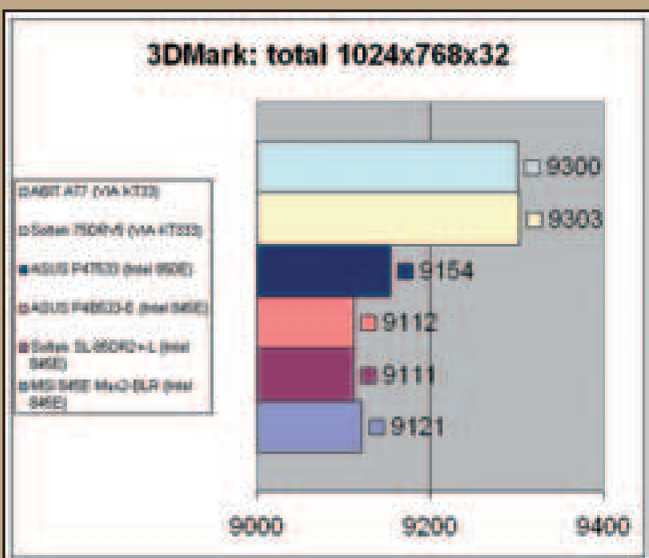
– **USB 2.0** (**VIA VT6202**);

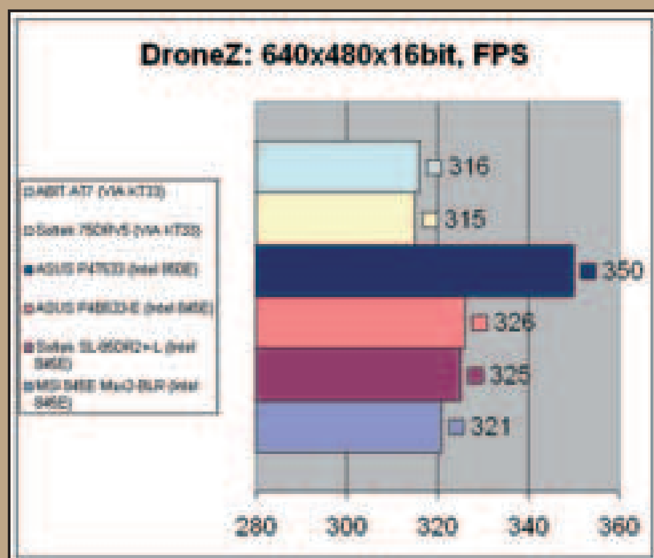
– Контроллер шины **IEEE1394** (**Texas Instruments TSB43AB23**).

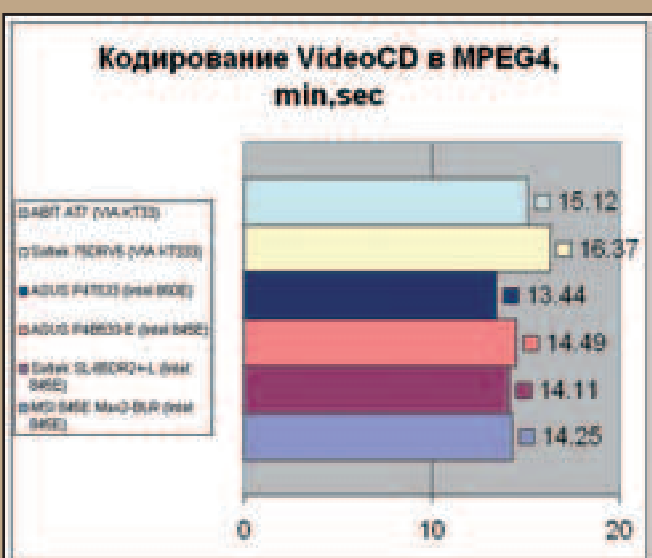
Настройка и разгон

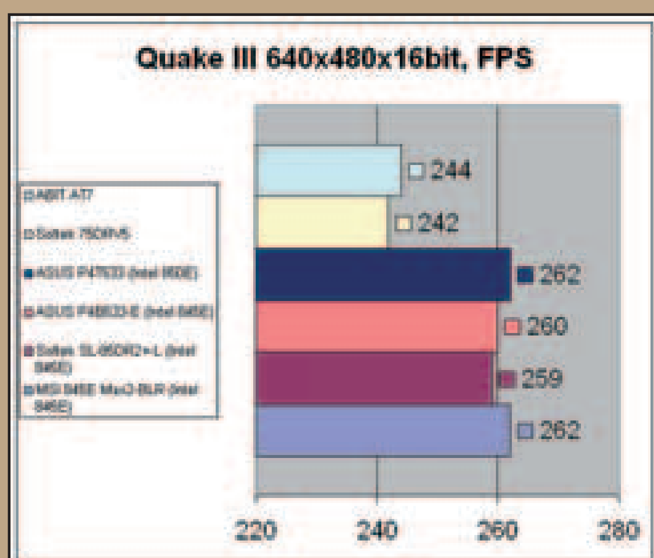
Вам захотелось разогнать свою машину? **ABIT**, как и во все времена, позволит это сделать с максимальным комфортом и удовольствием. К услугам пользователей: возможность изменять разнообразные тайминги памяти (**CAS Latency**, **Bank Interleave**, **Precharge to Active**, **Active to Precharge**, **Active to CMD**, **DDR DQS Input Delay**, **DDR DQS Output Delay**, **MD Drive Strength**, **CMD Drive Strength**, **Enhance DRAM Performance**, **DRAM Access**, **Queue Depth**, **Command Rate**, **Feedback Delay**) и выбирать частоту ее работы (**100**, **133** и **166 MHz**), настройка работы шин **AGP** и **PCI**, возможность изменять делитель частоты для шин **AGP** и **PCI** (**FSB:AGP:PCI = 3:2:1, 4:2:1** и **5:2:1**), выбор частоты **FSB** от **100** до **250 MHz** с шагом в **1 MHz**, изменение коэффициента умножения процессора, ручное распределение прерываний по слотам, а также выбор напряжения на ядро процессора (от **1.1** до **1.85 В** с шагом **0.025 В**), память (**2.55**, **2.65**, **2.75** и **2.85 В**) и системный чипсет (**3.5** и **3.65 В**). В общем, все, что может понадобиться порядочному оверклокеру. ■

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ









АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

КОДЫ PC

ALIENS VS. PREDATOR 2: PRIMAL HUNT

Во время игры нажмите клавишу [Enter], а затем введите нужный код:
<cheat> mpcanthurtme — вкл./откл. неуязвимость
<cheat> mpschuckit — получить все оружие и полный боекомплект
<cheat> mpstockpile — восполнить боезапас
<cheat> mpbunker — неограниченная амуниция
<cheat> mpkohler — полный боекомплект
<cheat> mpxfiles — получить доступ к любому уровню
<cheat> mpsmithy — полная броня
<cheat> mpbeamme — перенести игрока к началу уровня
<cheat> mpdoctordoctor # — установить # ед. здоровья
<cheat> mpsixthsense — режим прохождения сквозь стены
<cheat> mpicu — вкл./откл. вид от третьего лица

AMERICAN McGEE'S ALICE



В меню опций включите консоль, а затем во время игры нажмите клавишу [~] (тильда) и введите нужный код:
god — режим Бога
wuss — получить все оружие
noclip — режим прохождения сквозь стены
give all — получить все оружие и предметы
health # — установить # ед. здоровья
cg_cameradist -45 — вид от первого лица
view cg_cameradist 128 — вид от третьего лица
fps 1 — отобразить на экране кол-во FPS
notarget — отключить AI врагов
map <название> — загрузить нужный уровень
give <название> — получить указанный предмет

RIM: BATTLE PLANETS

Во время игры нажмите клавишу [Enter], а затем введите нужный код:
show me more — выиграть сценарий
i am a cleric — вылечить выбранный юнит
ohne moos nix los — получить дополнительное количество денег
be my little baby — переманить вражеский юнит на свою сторону
you are smart — действие кода неизвестно

BIG SCALE RACING

Введите один из нижеприведенных кодов во время игры, после чего нажмите [Enter]:
lazybastard — получить доступ ко всем машинам
easywayout — получить доступ к следующему чемпионату
gimmepoints — получить дополнительные очки
framerate — отобразить на экране кол-во FPS

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION (PC)

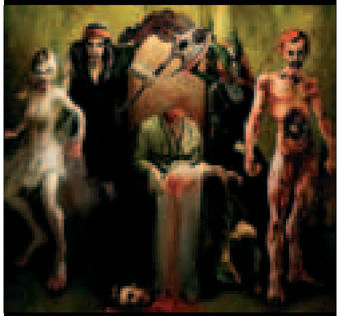


Пропустить уровень
Направьте взор Лары точно на север, после чего зайдите на экран **Inventory** и посмотрите на ее компас — стрелка должна стать прозрачной. Выберите опцию **Load Game**, зажмите [H] + [E] + [L] + [P], отпустите клавиши и закройте экран Inventory.
Неограниченный запас аптечек
Направьте взор Лары точно на север, после чего зайдите на экран **Inventory** и посмотрите на ее компас — стрелка должна стать прозрачной. Выберите маленькую аптечку (**Small Medipack**), зажмите [G] + [U] + [N] + [S], а затем отпустите эти клавиши.
Все оружие
Активируйте предыдущий чит. Закройте экран **Inventory**, а потом зайдите на него снова. Выберите большую аптечку (**Large Medipack**), зажмите [W] + [E] + [A] + [P] + [O] + [N] + [S], а затем отпустите эти клавиши.

RUNE

Найдите в директории игры файл **user.ini**, откройте его в любом текстовом редакторе, отыщите сроки «**G=**» и «**T=**» и измените их на «**G=God**» и «**T=CheatPlease**», соответственно. Начните игру, нажмите [T], чтобы активировать режим читов, а затем [G], чтобы включить режим Бога.
Задействуйте режим читов, нажмите клавишу [Tab], чтобы вызвать консоль, после чего введите нужный код:
fly — получить возможность летать
ghost — получить возможность проходить сквозь стены
walk — вернуться в нормальный режим
killpawns — уничтожить всех врагов
behindview 0/1 — вкл./откл. вид от первого лица
invisible — стать невидимым для врагов
amphibious — неограниченный запас воздуха под водой
summon <название> — получить указанный предмет
open <название> — загрузить указанный уровень

CLIVE BARKER'S UNDYING



Нажмите [Tab] во время игры, чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды:
eh — режим Бога
addall — получить все заклинания и оружие
infinitemana 1 — неограниченный запас маны
invisible 1 — стать невидимым для врагов
behindview <0 или 1> — вкл./откл. вид от третьего лица
flight — получить возможность летать
ampattspell — повысить уровень текущего заклинания
showfps — отобразить кол-во FPS
start <название> — загрузить указанный уровень

GRAND THEFT AUTO III (PC, PS2)

1 Основные миссии
Начнем с самого распространенного вопроса. Какие миссии необходимо выполнить, чтобы получить за пройденную игру заветные 100%? Итак, делимся с вами самой подробной информацией. Во-первых, в **GTA3** насчитывается всего 73 миссии, в число которых входят:
– все карьерные миссии, которые необходимо выполнять для продвижения по сюжету;
– все миссии, которые можно получить по телефону (включая задания от **Marty Chonks**);
– четыре миссии с радиоуправляемыми машинками;
– четыре **Offroad-миссии**.
Здесь никаких вопросов не возникает, так как все предельно ясно. Однако сделаю небольшое замечание по поводу вашей карьеры: вам следует разделаться со всеми боссами в одном районе прежде, чем приступать к новому острову. В частности это касается миссий **Last Requests** от **Salvatore** и **A Drop In The Ocean** от **Donald Love**. Просто выполняйте задания боссов в порядке очереди, и никакой путаницы не произойдет.
Отыскав на просторах **Liberty City** определенную машину, вы сможете выполнить на ней **Offroad-миссию**. Ваша задача заключается в том, чтобы проехать через расставленные по округе чекпоинты в установленное время. Также вы можете найти четыре машины с логотипом **TOYZ**. Заберитесь в одну из них, и вам поручат взорвать авто какой-нибудь банды. Причем вашим оружием станет начиненная взрывчаткой радиоуправляемая машинка.

7 Дополнительные задания
Для получения 100% помимо выполнения 73 миссий вам также необходимо:
– собрать сто спрятанных пакетиков (**Hidden Packages**);
– выполнить двадцать **Rampage-миссий**;
– совершить двадцать уникальных прыжков;
– пригнать требующиеся машины в гараж в **Portland Docks** в **Trenton**;
– погрузить служебные машины на корабль в **Portland**;
– пригнать требующиеся машины в гараж в **Cochrane** в **Shoreside Vale**;
– выполнить все миссии на служебных машинах.
Остановиться подробнее следует лишь на последнем пункте, обозначенные в котором мини-игры и вызывают у вас больше всего трудностей и вопросов.

8 Taxi Driver
Замечу, что идеальное место для выполнения этой миссии — самый первый остров **Portland**, так как в нем нет ни эстакад, ни прочих премудростей ландшафта. Кроме того, поработать



таксистом лучше в начале игры, пока вас не знает в лицо ни одна банда. Вспомните уроки **Crazy Taxi**, и пройти эту мини-игру не составит вам особого труда. Все, что требуется, — удовлетворить транспортные запросы сотни человек, причем это число можно постепенно аккумулировать. В награду вы получите **Borgnine Taxi**, которая будет дожидаться вас на стоянке в Harwood.

9 Vigilante
На мой взгляд, для работы настоящего копа больше всего подходит шуст-



рая и относительно маневренная **Police Car**, а вовсе не **FBI Car**, и уж тем более не **Enforcer**. Все, что от вас требуется, — отыскивать преступников... и ликвидировать их. Основная проблема возникает, когда вы безрезультатно пытаетесь заставить бандита покинуть средство передвижения. Однако тут нам на помощь придет интересный баг. Когда машина с преступником будет у вас в поле зрения, выйдите в меню, а затем вернитесь в игру. Вы будете приятно удивлены, когда увидите, как бандит, выбравшись из авто, расстреливает прохожих. Вдавите педаль газа в пол и проучите негодяя.

За десяток уничтоженных в одном районе преступников вы получите police **bribe** (взятка полиции), который появится в вашем убежище. За двадцать отправленных на тот свет в одном районе негодяев вы получите второй синенький значок. Не сложно подсчитать, что всего в **Liberty City** вам потребуется разделаться с 60 бандитами.

6 Paramedic

Самая сложная мини-игра, в которой вам необходимо доставлять на «ско-

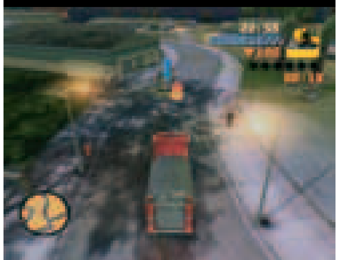


рой» больных в госпиталь. Главный противник — неумолимо скользящая стрелка таймера, особенно учитывая то, что перевернуть машину при поворотах совсем не сложно. Также помните, что за раз можно увезти не более трех человек.

Использование сирены вряд ли станет решением всех проблем, так как некоторые особо впечатлительные водители встречных авто будут бросаться вам под колеса. Не покидая транспортных средств, естественно. Залог успеха — научиться управлять «скорой», а значит, во время притормаживать на поворотах и быть крайне внимательными на проезжей части. На тротуаре же только пешеходы, а столкновение с ними никакого вреда... Впрочем, вы все знаете сами. За 35 доставленных в больницу человек вас наградят **health icon**, которая появится в вашем убежище, а за 70 спасенных людей вы получите **adrenaline pill**. Но и это еще не все. Пройдите **Ambulance Level 12**, и тогда вы станете счастливым обладателем супергеройской способности — вы сможете бесконечно долго бегать. Однако для этого вам придется за одну попытку доставить в госпиталь 78 больных подряд: в первом уровне — одного, во втором — двух, в третьем — трех и так далее до двенадцати.

6 Fire Fighter

В детстве я мечтал стать пожарником. Бороться с огнем — мое призва-



ние. Моя мечта сбылась. Спасибо вам, **Rockstar Games**.

Пройти эту мини-игру не сможет разве только ленивый. Все, что вам нужно, — затушить 20 пожаров в каждом районе, то есть всего придется сразиться со стихией огня в шестидесяти точках. Число своих подвигов можно аккумулировать. Причем, за выполнение своих обязанностей в каждом районе вы получите огнемет, который появится в вашем убежище.

Как видите, ничего сложного в прохождении игры и получении при этом всех 100% нет, правда, за все ваши

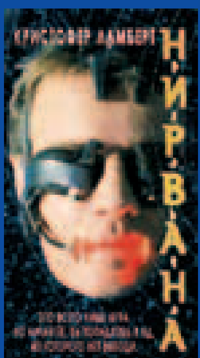


старания вас даже не похвалят. Единственное, что вы получите, — удовлетворение от своей крутизны. Это я вам гарантирую. Только не пользуйтесь чит-кодами, за их применение вам скинут пару-тройку процентов и испортят весь результат. Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате **HTML**.



Похоже, колонка Homescreen превращается в рубрику «Видеоальтернатива». Теперь ее функцией становится представление лент тематически или по духу близких рассматриваемому в Widescreen'е фильму. Не знаю, как сложится ее судьба дальше, но сегодня это почти так.

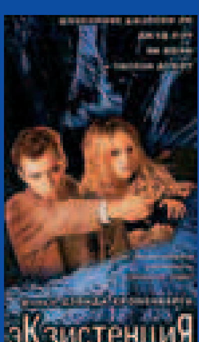


«НИРВАНА», 1997, ФРАНЦИЯ-ИТАЛИЯ РЕЖИССЕР: ГАБРИЭЛЕ САЛЬВАТОРЕС

Мне бы ничего не стоило, что называется, не оставить и камня на камне от этого «произведения» — тем более, что лично я не являюсь поклонником творчества Кристофера Ламберта, но что-то останавливает. Потому что, наверное, в свое время это было классно! Однако, положа руку на сердце, сказать, что лента выдержала испытание временем, все же не могу. Зато это относительно редкий образец кинематографического препарирования внутренних проблем игровой индустрии и вообще один из хрестоматийных синематографических столпов киберпанка. В основе сюжета постоянный диалог, который создатель игры ведет с одним из ее персонажей, желающим освободиться от виртуальных пут. Здесь мне хочется вернуться к мысли, которую я уже пытался развивать со страниц «СИ» — почему бы не сделать игру по мотивам «Нирваны», тем более что рекламная компания уже проведена, а я ее сегодня поддержал?

«ЭКЗИСТЕНЦИЯ», 1999, КАНАДА РЕЖИССЕР: ДЭВИД КРОНЕНБЕРГ

Второй и последний на сегодня фильм, в основу сюжета которого легло понятие компьютерной игры. Причем если в «Нирване» сценарии одноименных игры и фильма периодически пересекаются, то здесь они, слившись в самом начале, расслаиваются потом всего пару раз. Но в лучшую сторону от «Нирваны», как вы понимаете, один этот факт «Экзистенцию» отличать не может. Дэвиду Кроненбергу удалась в целом более выверенная, более качественная постановка, получившая, между прочим, приз «за художественный вклад» на Берлинском кинофестивале. Я называю сие кислотное откровение постановкой, потому что, когда я его смотрел, у меня не пропадало ощущение, что все сцены внутри помещений были отсняты в нескольких павильонах одного здания, а уличные — не отходя и ста метров от него. Что, впрочем, не помешало съемочной группе сделать местами неплохой фильм, не говоря уже о том, что работавшие над сценарием люди напридумывали много интересного. Да и кастинг у проекта нешуточный: Джуд Лоу, Уиллем Дефо, Иен Холм.



МИША ОГОРОДНИКОВ
OGORODNIKOV@TVCOM.RU

MEDITATE.EXE

«Авалон» — нелегальная компьютерная игра, сетевой военный имитатор. Эш — удачливая охотница-одиночка, вознамерившаяся во что бы то ни стало дойти до последнего уровня, разгадав тайну игры. Памятуя набитый действием рекламный ролик, от Мамору Осии («Призрак в доспехе», «Патлейбор») можно было ожидать картину как минимум динамичную.



«Авалон» (Avalon)
Япония-Польша, 2001
Режиссер: Мамору Осии
В ролях: Малгожата Форемняк, Владислав Ковальский, Ежи Гудейко

Ан нет, десяти минут в высшей степени невразумительного экшна на весь фильм явно недостаточно, чтобы считать «Авалон» забойным фантастическим приключением или, тем паче, «Матрицей» нового поколения» (это с обложки русской кассеты). Осии неторопливо и путано рассказывает очередную несложную, по сути, историю, совершенно не заботясь о том, следит ли зритель за полетом режиссерской мысли или давно потерял нить повествования, оставив всякие попытки разобраться в происходящем. Интерес к интриге фильма легко способна подавить невероятная затянутость и вопиющее однообразие происходящего на экране. Такая манера подачи материала выбрана специально: бесконечные повторы кадров и сцен (порой кажется, будто съемочная группа забыла, что снимает «живое» кино, а не «лимитированную» анимацию), безусловно, создают определенное настроение, но в равной степени способны оттолкнуть, заставив зрителя задуматься о том, не теряет ли он время, в пятый раз наблюдая проезд одного и того же трамвая по одной и той же улице под неизменно тоскливую мелодию Кэндзи Каваи («Звонок»). Традиционный для Осии созерцательный подход к окружающему миру в «Авалоне» достигает апогея, превращая фильм в медитацию — обеспечивая жирный плюс в графе «атмосфера» и одновременно гарантируя разочарование нетерпеливых зрителей.



О сюжете специально ничего не скажу, тут как с «Шестым чувством»: в картине имеется один сценарный поворот, который для многих может оправдать полутарочасовое топтание на месте. Впрочем, сократи Осии свой фильм минут на тридцать — «Авалон» бы только выиграл. Безупречно выверенная с точки зрения визуализации, интересная (правда, исключительно по первому разу — повторно станут смотреть разве что практикующие дзен-йоги) притча только притворяется киберпанковым боевиком и «лучшим фантастическим фильмом всех времен и народов» (так об «Авалоне» отозвался присутствовавший на японской премьере Джеймс Камерон). Даже братья Вачовски могут спать спокойно, явный конкурент их эпической поп-нетленке не состоялся. Оно и к лучшему... развлекать зрителей Осии не собирался, а вот задуматься — заставил.





P. S.: Польский язык, на котором снят фильм — отдельная песня. Из-за него в первые полчаса просмотра вертелась устойчивая ассоциация с украинским рассказом-пародией про «Матрицю» (тем самым, который «Де ложка?!»).

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН (PERESTUKIN@GAMELAND.RU)

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ



Иллюстрация: **арт-группа LAMP**

Друзья! В редакции возникло мнение, что в «Обратной связи» должны обсуждаться... игры. Логично. Но действительность не желает об этом знать. Обсуждаем Назарова, журнал, консоли, рубрики, жанры, новую команду, Star Express... Какие такие игры? Где? Мы письма сами не придумываем. Эта рубрика – отличный показатель настроений и предпочтений уважаемой публики. Кому еще перемоем косточки?

SPRIGGAN

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ»! Тема моего письма – акция «Анти-Комп». Я вообще приставочник, большой фэн JRPG и аниме. Я не могу понять, зачем вы пишете об играх для PC, когда для этого существует журнал CGW. Как же я расстроился, когда на чудесной обложке августовского OPM увидел грустную надпись «Последний номер» (эх, какой был журнал! С ним разве что «Великий Дракон» мог сравниться...). Очень вас прошу: исключите PC-материалы из журнала, дайте OPM staff «развернуться» во всей красе... Да, я понимаю, что в этом случае многим читателям «СИ» придется впасть в такое же расстройство, как и бывшим читателям «OPM», но зачем одну и ту же инфу подавать в разных журналах (так и чую, что если эти килобайты текста переберутся на страницы журнала, то со стороны PC-геймеров посыплются те же возгласы по поводу PS2)? И ладно бы, если PC-материалы занимали скромный уголок, освещались только действительно хитовые и масштабные проекты... Так ведь нет – приставки просто умирают на страницах «СИ», а Game Boy Advance и вовсе дышит на ладан! И это притом, что эта консолька еще так молода и для нее куча интереснейших проектов (очень многие из которых, кстати, на страницах журнала так и не появлялись). А ведь GBA, между прочим, куда популярнее в нашей стране, нежели PS2 и, тем более, NGC или Xbox... На этом я заканчиваю свое скромное (по объему) письмо, с нетерпением жду сентябрьского номера и надеюсь на кардинальные изменения в нем.

spriggan@mail.ru

Виктор Перестукин: *Привет! PC-аудитория нашего журнала многочисленнее сторонников консолей. Эта характерная ситуация для всей России в целом. «СИ» представляет срез игрового сообщества: доминат PC-игроков (исторически сложилось), небольшие консольные сообщества и новая для России прослойка (активно культивируемая «СИ») free-gamers. Свободных игроков. В первую очередь от предрассудков и кандалов единственной платформы. Финансовые проблемы воспитывают в нас преданность выбранной консоли, граничащую с фанатизмом. Ваххабизм не пройдет. Экстремизм – орудие обиженных. Очистите сознание от нагороженных защитных стен, за которыми скрываются невиданные горизонты новых виртуальных ощущений. Банально, но... все платформы хороши. Консоли не завалят PC. Не в этой жизни. А PC не видать на своем винте кучи приставочных шедевров. Что ж, не играть в них теперь, поплевывая и игнорируя? Глупость. Нет собственного парка консолей? Играйте у друзей, копите, читайте в «СИ» — повышайте свою игровую культуру. Но ни в коем случае не топайте ногами в злобе и бессилии.*

P.S. *А насчет GBA не беспокойся. На страницах «СИ» она приобрела ярого адепта и поклонника — меня.*

Юрий Поморцев: *Приветы! И снова, и снова – мы не культивируем какую-либо платформу. Братство и равенство во всем: есть хит – мы про него пишем, рассказываем, делимся впечатлениями. А вопрос, на чем он вышел – даже не второй и не третий. Мы играть пришли или где?*

JIMBO AKA SHADOW

Привет, уважаемая и любимая мной СИ! Не буду говорить, сколько мы вместе, но после прочтения каждого номера у меня возникало острое желание написать тебе. И вот я не сдержался…Сразу хотел бы сказать огромное спасибо всей редакции за то, что работаете вы, не покладая рук, и в каждом номере доставляете до наших ровных мозгов уйму интересной информации, что, несомненно, добавляет извилин. Но, конечно, не все так хорошо, как хотелось бы. Ну, обо всем по порядку:

1) Хотелось бы видеть побольше писем в рубрике «Обратная связь». Но не говорите, что нет места (его можно получить за счет укрощения рубрики Star Express (она мне никогда не нравилась)). Мне не интересно знать, во что рубится Дельфин, Анита Цой или Газманов-младший, которые, в основном, комп видят впервые, а уж про игры вообще ничего не слышали. Я думаю, что со мной согласятся еще много ваших читателей. Даже товарищ Перестукин не смог своей трогательной речевкой во втором августовском переубедить меня.

2) Меня очень не порадовал прикол во втором августовском, в котором не было рубрики Tactics. Неужели перевелись игры, по которым можно писать солюшены (и это не первый случай!). Кто-то писал, что прохождения первых (легких) частей игр описывать не надо. Я с ним согласен, но не полностью. Можно хотя бы оглашать цели миссии, ну и так, пара советов. Например, в первой части прохождения Dungeon Siege вы написали столько разного (и даже порой ненужного) про первые подземелья (особенно, про гномьи шахты), что я прошел эту часть игры быстрее, чем потом прочитал прохождение. И еще, не перечисляйте всякие там заклинания, юнитов, постройки: во-первых, это занимает много места, а во-вторых, игрок и сам потом все это увидит.

3) Вы говорите, что г-н Назаров изволит появляться в редакции довольно редко, так зачем вы ему даете еще и какие-то непонятные игры описывать, в которые все равно никто играть не будет. Давайте ему стоящие статьи, он же клево пишет.

Дальше уже не критика:

1) Почему многим не нравится вступительное слово, оно обычно прикольное и передает состояние всего рабочего состава на момент написания «слова».

2) Большинство обзоров очень интересны, только одно пожелание: пишите именно об игре, а не отвлекайтесь на посторонние вещи. Не отнекивайтесь: было-было…

3) Очень интересна рубрика Online, из которой читатели узнают много нового из жизни Рунета.

4) И вообще – ваш журнал классный, даже лучше всех (поверьте, я знаю, много их видел). Так держать, ребята!!!

valerkas87@mail.ru

Виктор Перестукин: *Привет!*

1) «Обратная связь» увеличится с объемом журнала. Предвосхищая вопрос – осенью, осенью! Клянусь своим GBA!

2) Не влезающие прохождения выкладываются на диск. Понятно, что я этим никого не успокоил, но, внимание – официальное заявление, «Тактика» в «СИ» была и будет! И на всех платформах!

3) Клево пишет. Назаров он... ого-го! Он бы весь журнал бы расписал. Здесь главное – не переборщить. Назаров – острая приправа. К сожалению, не все любят погорячее.

Юрий Поморцев*: Здорово! Сначала критика:*

1) ...еще более детализируя ответ герра Пересту-

кина – с ноябрьских номеров.

2) Рубрика в стадии переработки. Мы поставили две цели: сделать ее мегаполезной и качественной, а также представлять информацию максимально наглядно. У Tactix будет свой персональный редактор. Никаких бесконечных потоков текста, по bullshit, только полезная и интересная информация. Ждите в ноябре – уже сейчас в нашей кузнице готовится солюшен next generationЪ.

3) О Назарове – ни слова. Зарекся!

Теперь не критика:

1) С новым дизайном вступительное слово стало обязательной часть любой статьи. В нем квинтэссенция смысла, эссе материала. Внемлите и наслаждайтесь.

2) Посторонние вещи, согласен, ни к чему. Однако проводить аналогии со смежными и не очень предметами – святое. Игра – это стиль жизни, равно как и музыка, кино, книги... Так не будем замыкаться на одной теме – давайте мыслить свободно, без навязчивых рамок предвзятости и узкой специализации!

3) Не сомневаемся. И именно поэтому планируем с ноября ее увеличить – как PC-часть, так и консольную.

4) Ага, тут уж не спорим! ;)

999

Привет из абрикосовой долины!

Драгоценности… Что мы знаем о них? В мире, полном грязи, оскверненном продуктами жизнедеятельности человека и прочих организмов «высшего порядка», морального разложения общества, смердящих мыслей отдельных индивидуумов есть островок счастья — небольшой атолл радости, окруженный океаном немыслимого удовольствия (я сейчас не про секс). Я про компьютерные и видеоигры. Они, эти поистине живые создания, могут заменить практически все, из чего состоит досуг половозрелого человека. Человек больше не напрягается, чтобы представить и нарисовать в уме, используя нехитрый инструмент — собственную фантазию, миры, описанные в книгах. За него это уже сделали чародеи индустрии развлечений. Люди сотканы из противоречий – они бегут, спасаясь от погони беспощадного времени, внешний мир давит своими сложностями: родители, учеба, работа, друзья (подруги), любимые и нелюбимые, нехватка одного и изобилие другого. Разнообразие людских отношений на каждого действует по-разному. Одни находят точки соприкосновения и легко вливаются в устои общества, подчиняются общепринятым порядкам и живут в мире и согласии с собой и окружающими. Другие не могут приспособиться, и пытаются утвердиться в ином, параллельном нашему, мире – виртуальной реальности. Если общение с себе подобными в «нашей» реальности требует определенных усилий, иногда терпения и всегда такта в отношениях, то «не наша» реальность позволяет быть кем захочешь, когда захочешь, в любом свойстве, форме, размере, при этом, не прикладывая особых усилий для достижения желаемого (вставил диск, откинулся в кресле и жмешь клавиши).

- Хочешь быть героем, подняться над окружающими, защищать униженных и оскорбленных? Хочешь интересных приключений, которых в ежедневной рутине не слишком много? Хочешь, чтобы тебя любили, уважали, боялись? Хочешь быть сильным, ловким, смелым? Хочешь? Добро пожаловать в мир квестов, «ролевых» и адвенчур.
- Хочешь, но по каким то причинам не можешь (лень замучила или здоровье не позволяет) заниматься активными видами спорта? Хочешь стать чемпионом планеты в командном виде спорта, завоевать все мыслимые трофеи в личном зачете? Хочешь спортивной славы, которая доступна только единицам? Спортивные видеоигры – лучшее средство.
- Хочешь выместить накопившуюся злобу на окружающих, устроить «разборки в Бронксе» или «мясорубку в Вышнем Волочке»? Не торопись. Доктор прописал кровавые шутеры от первого, второго и десятого лица.
- Хочешь быть крутым автогонщиком, а приходится ездить на троллейбусе в качестве пассажира? А может, мечтаешь во снах о бескрайних высях, представляя себя в роли аса воздушных просторов или бравого командира космического корабля? Возможно (хотя и откосил от армии), ты не прочь прокатиться в душной кабине танка и пострелять во вражеских оккупантов или запустить торпеду с подконтрольной субмарины? Играем в хорошие симуляторы.
- Хочешь просто расслабить мозги — играй в аркады, тетрисы, пасьянсы и прочую белиберду.

Интернет знаменует собой приход новой эры – эры виртуальных отношений (посиделки на кухнях умерли еще в 80-е). Онлайновые «ролевики», симуляторы общественной жизни, ICQ, электронная почта (вместо бесед по телефону) – «отдаление» источников общения способствует развитию социофобий у психически неустойчивых личностей. Все это затягивает, окутывает с головой, не дает вздохнуть и все больше отдаляет от нормальной человеческой жизни.

Другое дело, когда пилюли по имени компьютерные игры принимаются дозировано, строго по рецепту. Вокруг столько всего прекрасного. Столько нового, неизведанного. Хорошо, что я это понял не слишком поздно. Живите полной жизнью. Я излечился. Я – здоров. Чего и Вам желаю.

Как сказал один неглупый человек: «Жизнь слишком коротка, чтобы сидеть, сложа руки и глядеть, как она проходит».

psycho999@yandex.ru

Виктор Перестукин: *Да-да-да! И еще раз да! Подписываемся! Может быть, жизнь — игра, но игра — никак не жизнь. Считаю это письмо поддержкой рубрики SE и прочих околоигровых материалов!*



/Виктор Викторович Перестукин/



/Юрий Поморцев/

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

Демо-версии:
«Код Доступа: Рай»; No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way; Live For Speed

Видео:
Видеоролики к статье «Игровая реклама» – подборка из 46 рекламных роликов; все они представляют собой редкие и ценные экспонаты, которые через десяток лет будут на вес золота. Плюс – песня Сегата Сансиро!
Malice – трейлер новой игры на Xbox. Подробнее о ней читайте в этом номере журнала.
Tekken 4 – видео из четвертой части культовой игры. Hwoarang против Yoshimitsu. Кто кого?
Command & Conquer: Generals – четырехминутный ролик игрового процесса нового хита. Особенно впечатляет ядерный взрыв и обрушивающаяся дамба.
007: NightFire – рекламный ролик, демонстрирующий во всей красе новую игру о неуловимом шпионе. Материал о 007: NightFire читайте в следующем номере СИ.

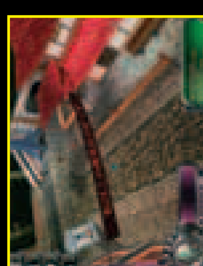
Интернет:
Подборка программ и файлов от Долинского.

Special:
Обои к 6 играм: Battlefield 1942; Doom III; Need For Speed: Hot Pursuit 2; Neverwinter Nights; Resident Evil; Rygar: the Legendary Adventure. Скриншоты ко всем review и preview, обновленная база кодов «СИ», Музыка из игры «Код Доступа: РАЙ», а также не вошедшая в журнал статья – очень интересный сравнительный анализ F1 2002 и Grand Prix 4. Всем симуляторщикам посвящается.

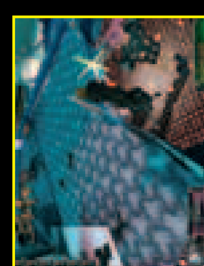
Примочки:
Time Gate – эксклюзивный single-player-мод игры Return to Castle Wolfenstein для «Страны Игр». Мод можно смело назвать неофициальным продолжением RtCW с новым сюжетом, новыми уровнями, новой графикой...
Также свежайшие демки с чемпионатов по Quake III, WarCraft III, StarCraft: Brood War и Counter-Strike.

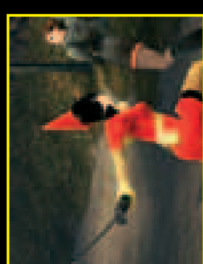
Патчи:
Патчи к играм Neverwinter Nights версии 1.23 и WarCraft III версии 1.02. В первом повышена стабильность многопользовательской игры и улучшен сетевой код для игроков с плохой модемной линией. Во втором – множество улучшений игрового процесса в мультиплейере (подробности в файлах read.me).





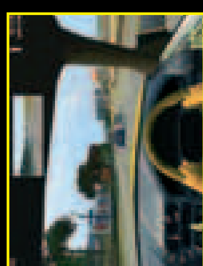
«Код Доступа: РАЙ»
Техногенный мир цивилизации будущего. Население планеты под контролем Центрального компьютера. Люди получили все, о чем мечтали. Теперь их жизнь - это череда виртуальных удовольствий, которые полностью заменяют реальную жизнь. В виртуальном мире люди проводят все свободное время, общаясь друг с другом, занимаясь рыбной ловлей, сексом... Человечество, наконец-то, достигло желаемой утопии?





No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way
Кейт Арчер - наше все. Джеймсбонды и остинпауэрсы спешно хоронятся по темным углам - она возвращается. Ошеломительный дебют стал достоянием прошлого, на повестке дня - бенефис! No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s от Fox Interactive. Играбельная демо-версия. Встречать с почестями. Любить горячо, как в первый раз.





Live For Speed
Трое смельчаков без страха и укропа строят в домашних условиях, представьте себе, вполне конкурентоспособный автосимулятор. По части графики игра готова соперничать с большинством современных представителей жанра, а количество настроек, где прописан даже сход-развал колес, и вовсе заткнет за пояс половину современных высокобюджетных автосимов. Левшам на заметку.



CONTENT #18 (123)

CD

ДЕМО-ВЕРСИИ
«Код Доступа: Рай»; No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way; Live For Speed

ВИДЕО
Видеоролики к статье «Игровая Реклама»; Malice; Tekken 4; Command & Conquer: Generals; James Bond: NightFire

СТАТЬИ
Beach Head 2002; «Пинболл по-русски»; Neverwinter Nights

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1; DirectX 8.1 - Runtime for Windows 98, Me; DirectX 8.1 - Runtime for Windows 2000; Quick Time 5.0.2; Kali 2.3; Kali v.2.4 Patch; DivX 5

SPECIAL
Слово редактора; Macromedia Flash; Обои к играм; Скриншоты ко всем preview; Скриншоты ко всем review; База данных кодов «СИ»; Музыка к игре «Код Доступа: Рай»; Статьи, не вошедшие в журнал

ПРИМОЧКИ
Return to Castle Wolfenstein - Time Gate; Quake III Demos; WarCraft III Demos; StarCraft: Brood War Demos; Counter-Strike Demos

ПАТЧИ
Neverwinter Nights ver. 1.23; WarCraft III ver. 1.02

Рекомендуемые системные требования: PII 300, 64 MB RAM, 8x CD-ROM



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 3 октября!/

Cover Story
Обзор Need For Speed: Hot Pursuit 2. Из просто интересного проекта вырос настоящий мегахит. Завораживающая красота, головокружительная скорость, исполинская мощь двигателя и, конечно, фирменная фишка – назойливые копы на хвосте.



А.Купер телеграфирует из Лондона
Яркий, полный, авторитетный семиполосный отчет о похождениях спецкора «СИ» на выставке ECTS 2002. Сюрпризы, анонсы, показы и смелые заявления игровых мэтров в эксклюзивных интервью – все это в материале Валерия Корнеева.

Российский финал отборочных игр – три взгляда, три мнения
Впечатлениями о проходившем 3-8 сентября финале российских отборочных игр WCG 2002 поделятся: а) редакция «СИ», б) главный судья Дилвиш, в) бессменный ведущий рубрики «Киберспорт» – Владимир Карпов.

Обзор игровых манипуляторов от «Тестовой Лаборатории»
Наши «железные специалисты» спешат поделиться с вами результатами тестирования всевозможных джойстиков и экзотических гейм-манипуляторов... Клавиатура в «Ил 2» – моветон!

Вел. Гум. Вс. Вр. и Нар. – Даня Шеповалов – на страницах «СИ»!
Сенсация номер один – культовый автор «Хакера» взялся за создание игры. Эксклюзивное превью от Дани – слабонервных и беременных просим удалиться. Мы уверены, эту игру запретят еще до выхода, а всю команду VZ Lab вместе с Даней расстреляют на месте без суда и следствия. И все-таки она вертится!

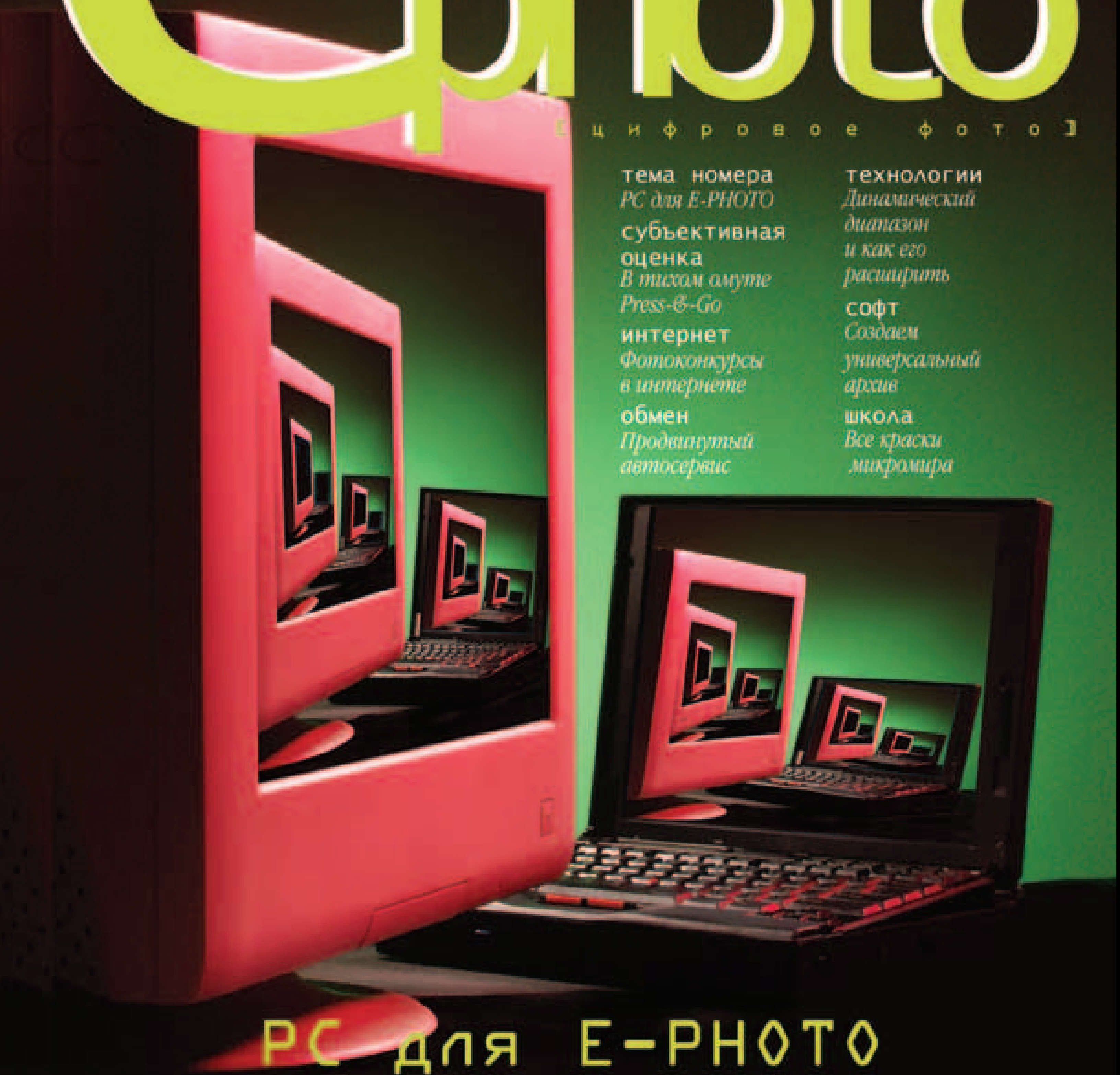
Обзоры The Thing и No One Lives Forever 2 от В.В.П.
Два специальных пресс-диска оказались в руках Виктора Викторовича Перестукина – в следующем номере эстетствующий собиратель квестов, а также всеядный геймер поделится впечатлениями в своей непредсказуемой и неповторимой манере.

ephoto

[цифровое фото]

ISSN 1680-1326

#9 [18] сентябрь 2002 года



PC для E-PHOTO

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА E-PHOTO ПО КАТАЛОГУ ОАО АГЕНТСТВА "РОСПЕЧАТЬ" 80828
ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА E-PHOTO ПО «ОБЪЕДИНЕННОМУ КАТАЛОГУ ПРЕССА РОССИИ" 45820

открыта редакционная

ПОДПИСКА!

Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

2002г. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
2003г. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
(месяцы)

(отметьте квадраты, соответствующие календарным месяцам выхода журнала, которые вы хотели бы получить)

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс   область/край

Город/село   ул.

Дом   корп.   кв..   код   тел.

Сумма оплаты

Подпись   Дата   e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за 200_г.	

Подпись плательщика

Кассир

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за 200_г.	

Квитанция

Подпись плательщика

Кассир

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета
«Страна Игр»
2 номера в месяц – 140 рублей
«Страна Игр» + CD»
2 номера в месяц – 190 рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

БОНУС!

При оформлении годовой подписки на 2003 год - 2 месяца подписки бесплатно!!!
При оформлении подписки на 1-е полугодие 2003 года - один подписной месяц бесплатно!!!

ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября. Подписка оформляется на любой срок.

СПРАВКИ
по электронной почте
subscribe_si@gameland.ru
или по тел. (095)292-3908, 292-5463


LG
Digitally yours
FLATRON®
freedom of mind
Посмотри на мир с нами
Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070
г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ Компьютер (095) 777-6655; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001;
г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 39-00-36.
Приглашаем к сотрудничеству


Демиурги®
II
СТРАНА
ИГР
Фирма 1С
NIVAL
INTERACTIVE


Gothic II
Готика II
СТРАНА ИГР
акелла
JoWooD
Productions
PIRANHA BYTES
phenomedia
СТРАНА ИГР